
Año V - Nº 62 - 650 Ptas
HOBBY
CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos p
15 años
HOBBY PRESS
¡¡4ª Entrega!!
Ganadores del Concurso de Manga
ganadores
Se acercan...
DKC 3
FIFA 97
SF Alpha 2
Daytona CCE
Fighting Vipers
Dragon Ball Legend
Porsche Challenge
00062
8 426239 010016
Analizamos a fondo:
JUNGLA DE CRISTAL
BROKEN SWORD
SONIC 3D
FINAL DOOM
MK 3 TRILOGY
...y más de 30 juegos
Soviet Strike
Continúa la batalla en la Nueva Generación
¡Esto es la Guerra!


HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

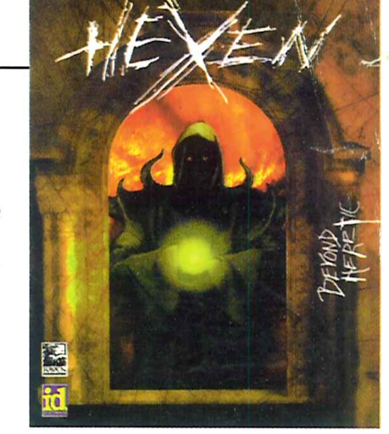
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

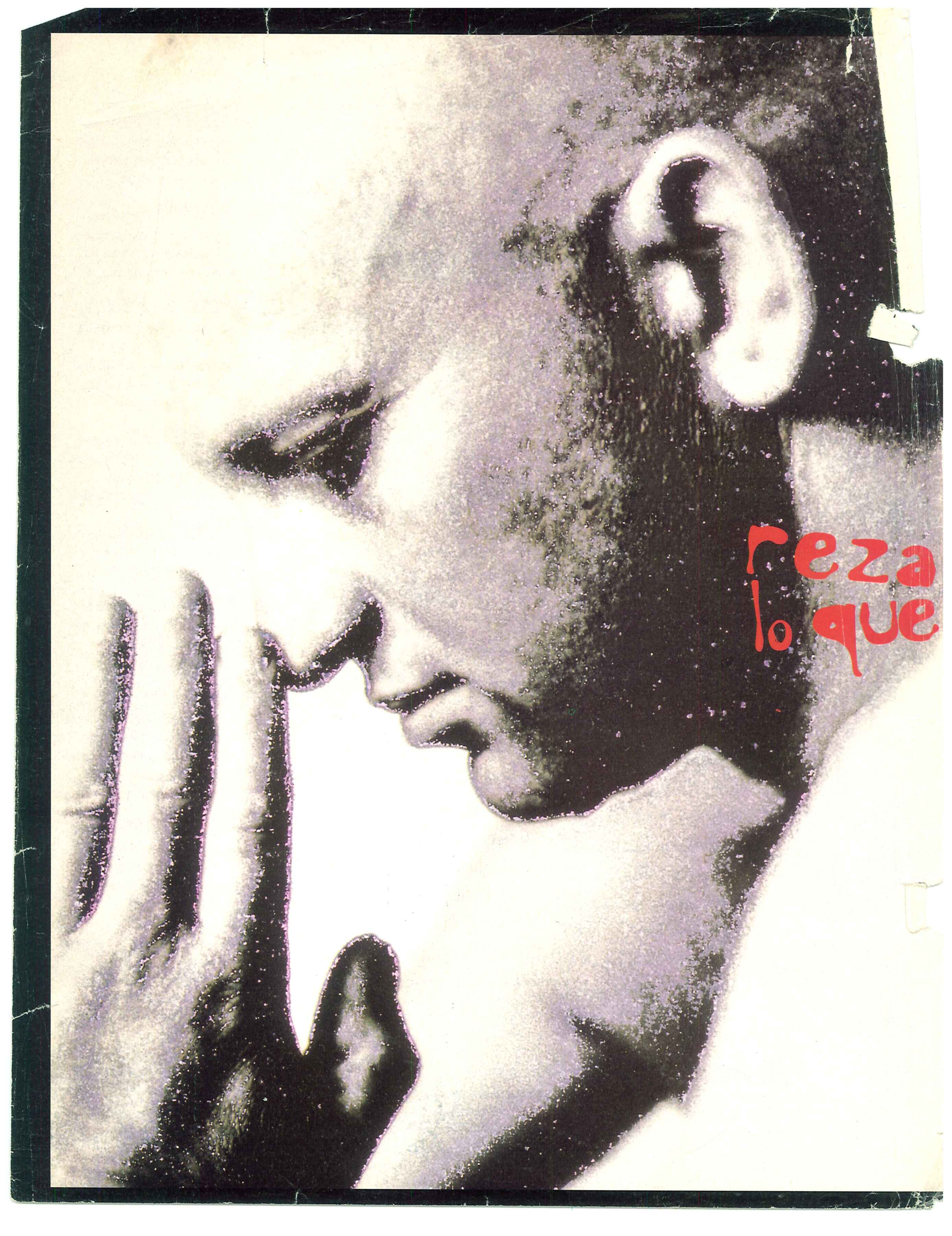
Sumario

Número 62 - Noviembre 1996



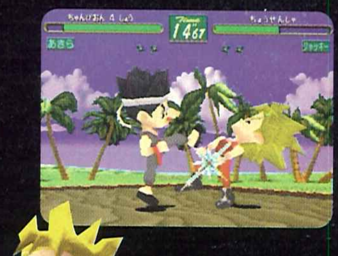





reza
lo que







"No tienen ni media bofetada". Y en ese momento, el pequeño Akira te propina una patada en la boca del estómago que te deja sin respiración. Y es que estos pequeños salvajes a los que tienes que enfrentarte son dignos hijos de sus papás; Akira, Pai, Lau... De tal palo, tal astilla. Y palos puedes recibir de todo tipo en este juego. Cuidado con estos angelitos.

- 1 o 2 jugadores/ 10 luchadores + 2 jefes finales/ Más de 700 golpes./ Varios modos de juego: Normal, Arcade, Campeonato, Vs Mode, Kids.../ Combos especiales y modo especial para personalizarlos.

EXCLUSIVA • CONVERSIÓN • RECREATIVA







Es de noche, estás sólo en un siniestro parking de la peor zona del Bronx. Bonito panorama ¿no?. En ese momento te sale un chaval con monopatín que te mira de arriba abajo, con desprecio. "Aquí va a haber más que palabras"- pensarás. Y puede que sea lo último que pienses.

- 10 luchadores/ 10 escenarios de lucha tridimensionales/ Más de 50 ángulos de cámara/ Más de 680 movimientos y ataques especiales/ varios modos de juego.

EXCLUSIVA • CONVERSIÓN • RECREATIVA



SEGA presenta la más excitante y variada gama de juegos de lucha.





Imagínate que estás en el año 2.999. Imagínate que tienes que enfrentarte a una especie de tanque, a una masa metálica de gigantescas dimensiones llamada Cybertrooper. Imagínate la que te espera, cuando este enorme robot comienze a descargar todo tipo de petardazos atómicos, misiles, bombas, ametralladoras... Y todo esto, ocurre en décimas de segundo... Y ahora imagínate como acaba la cosa.

- 8 Cybertroopers/ Escenarios renderizados/ Robots armados con espadas laser, misiles nucleares etc./ Rotaciones de 360 grados en tiempo real/ sensaciones tridimensionales.

EXCLUSIVA • CONVERSIÓN • RECREATIVA











Un pez gordo ha sido asesinado. La interpol interviene, declarando el caso como prioridad absoluta. La ciudad está agitada, muchos son los soplos y casi todos, con la intención de despistar a la policía. Tu misión y la de un robot luchador que te acompaña, consistirá llegar al fondo del asunto, mezclarte en el pestilente ambiente del hampa y luchar contra unos personajes que son pura escoria. En esta guerra todo vale...hasta rezar.

- espectaculares golpes y magias/ escenarios tridimensionales/ movimientos superrápidos/ Nuevos personajes y técnicas de lucha/ 11 personajes. 2 de ellos creados para esta nueva versión.





www.sega-europe.com



EDITORIAL

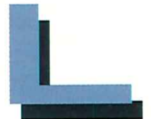
Este mes, como paso previo al suculento número de Navidad, hemos querido prepararos un Hobby Consolas muy especial. Y para ello, además de realizar un número absolutamente cargado de interesantísimas novedades para todos los formatos, no hemos encontrado nada mejor que ofreceros una película de vídeo de una de vuestras series favoritas, Dragon Ball Z, que estamos seguros os va a encantar. En principio no tenemos planeado repetir en breve la experiencia, -una operación de este calibre no se puede hacer todos los días-, por lo que el próximo mes Hobby Consolas volverá a su precio habitual de 395 pesetas.

Otra novedad que os ofrecemos son unas páginas de «Sonic 3D» a las que hemos sometido a un "tratamiento especial" y, como veréis -nunca mejor dicho-, las hemos convertido en imágenes tridimensionales. Aunque el juego no es así ni necesita gafas para verlo, lo cierto es que el resultado ha quedado bastante espectacular. Esperamos que también os guste.

En fin, a disfrutar de Hobby Consolas y a esperar hasta el próximo número, con el que os regalaremos un magnífico vídeo con imágenes de los juegos para Nintendo 64.

Hasta entonces.







MOLA

Las 16 bits siguen en la brecha.

«Sonic 3D», «DKC3» («Dixie Kong Double Trouble», para ser más exactos), «Street Fighter Alpha 2», «FIFA 97», «Ultimate Mortal Kombat 3», una nueva aventura de Tintín, «Virtua Fighter 2», «ISS Deluxe»... ¿alguien da más? Desde luego los usuarios de 16 bits no se pueden quejar de que no vayan a tener novedades interesantes para estas Navidades, pues los títulos que hemos mencionado hasta justifican por sí solos la adquisición de una Mega Drive o una Super Nintendo.

Posiblemente este sea uno de los últimos empujones que reciban estas dos consolas, pero, en cualquier caso, lo cierto es que hay que reconocer que nos Mola y, mucho, que a pesar de la fiebre 32 bits que nos invade las compañías de software nos hayan brindado la posibilidad de seguir alucinando durante algún tiempo con nuestras amadísimas 16 bits. Gracias.

NI FU NI FA

Las sagas interminables.

Parece que esto de que haya títulos que tienen dos, tres y hasta cuatro entregas, a algunos de vosotros no acaba de molaros excesivamente.

Lo cierto es que tenéis que pensar que en esto de los videojuegos está ya casi todo inventado, y que sacar un juego realmente revolucionario en cuanto a su desarrollo, -especialmente en las 16 bits-, resulta una tarea poco menos que imposible.

No es extraño, por tanto, que cuando una compañía dé con una buena fórmula intente explotarla al máximo y se "limite" a variar algunos detalles del juego (aunque lo cierto es que a veces se trata de juegos completamente nuevos, aunque mantengan el mismo concepto).

Por esta razón, antes de despreciar estos títulos y pensar que las compañías están explotando la gallina de los huevos de oro, conviene ver qué es lo que realmente nos ofrecen. Después podremos juzgar.

NO MOLA

Que no podamos llevar más páginas en la revista.

En meses como éste nos dan ganas de hacer una revista con mil páginas. Como veréis, las novedades y previews que llevamos en este número son como para que se nos haga a todos la boca agua y la verdad es que hay un montón de títulos que posiblemente se habrían merecido un despliegue algo mayor. Pero, como decía el famoso torero: "Lo que no puede ser no puede ser y además es imposible" y creednos si os decimos que para nosotros alcanzar la nada despreciable cifra de 180 páginas supone un verdadero esfuerzo.

Por eso tenemos que decir, aún siendo conscientes de que no hay otra solución, que No Mola que este mes haya habido algunos juegos que se hayan tenido que quedar reflejados en un espacio no excesivamente amplio.

En cualquier caso lo que también hay que tener en cuenta es que la actualidad manda y, en nuestra opinión, más vale contarlo todo, -aunque sea a veces de una manera esquemática-, que enseñar tan sólo un poco de todo lo que está ocurriendo en el mercado. Y este mes han ocurrido un montón de cosas y muchas de ellas verdaderamente interesantes.



N






• **La llegada de «Ultimate Mortal Kombat 3» a las 16 bits.**
Aún quedan muchos incondicionales de la serie.
• **Que Acclaim baje el precio de sus juegos.**
Esperemos que lo siga haciendo y que cunda el ejemplo.
• **La recreativa de «Virtua Fighter 3»: Bestial.**
¿Será igual la versión de Saturn?
• **«Turok», un «Doom» a lo bestia.**
Aún habrá que esperar unos mesecitos para comprobarlo.
• **El Sega World, ojalá pudiera ir.**
Ojalá abrieran uno en España.
• **«Sonic 3D», ¿quién decía que Mega Drive estaba muerta?**
Sonic la curará sus heridas.
• **"Otaku Manga", genial.**
Bueno, esta sección despierta bastantes polémicas pero...
• **Haber podido jugar a «Mario 64».**
¿Ya has jugado?, pues enhorabuena.
• **El «Tekken 2» y el «F-1»**
Dos de los mejores juegos del año.
• **Los ganadores del concurso de Mangas & Videogames, algunos son una pasada.**
Es que sois unos "pedazos de artristras".
• **El concurso de Rasca y Gana una Nintendo 64.**
Sobre todo si rascas y ganas una Nintendo 64.
• **Los juegos de «Dragon Ball» que nos van a llegar pronto.**
La "Gokumanía" es una fiebre que no cesa.
• **Los packs de anime de Dragon Ball.**
...¿qué os decía?
• **La guía de «Light Crusader».**
Esperamos poder seguir ofreciéndoos más guías. Por cierto, si queréis más, decidnos de qué juegos os gustaría que fueran.

• **Que después de que Namco haya triunfado con sus recopilaciones, todo el mundo haga lo mismo.**
Cuando una idea funciona...
• **Tanto «Mortal Kombat», se empieza a parecer al culebrón «Street Fighter».**
Pues si piensas así, espérate a ver este número...
• **Ya estamos acostumbrados a que no regaléis más que posters...**
¿Decías algo?
• **La revista podía tener más páginas: sabe a poco.**
Pues cómete un bollicao mientras te la lees.
• **Que cada año saquen un «FIFA» diferente.**
Más que para Ni Fu Ni Fa, eso sería para Ni Fl Ni FA.
• **El «Pocahontas» en Mega Drive y Game Boy.**
Y que lo digas. En realidad lo que ha ocurrido ha sido un baile de letras, pues en lugar de Pocahontas se llama Pocanotas.
• **La forma de mantener vivas a las 16 bits con unos juegos malísimos.**
Se estaban guardando los mejores para navidades.
• **«Virtua Fighter» para Game Gear en 2D.**
¿Qué querías? ¿millones de polígonos texturados en 3D?
• **Que no le hayan puesto más fases al «NiGHTS»; sería el juego perfecto.**
Tienes toda la razón del mundo, pero ¿a que todavía no has conseguido completarlo del todo?

• **El retraso de Nintendo 64, sobre todo para los que esperábamos, con el dinero en la mano para comprarla en Navidades.**
Tienes dos opciones, abrir la mano o dejarla cerrada tres meses más.
• **Que no regaléis vídeos ni pósters de Dragon Ball.**
Bueno... la película de este mes no es un "regalo" total, pero por 255 pelas más, ¿álguien puede resistirse a la tentación?
• **Que Yen no conteste a todas las cartas.**
Es que responder a cerca de mil cartas todos los meses... necesitaríamos una revista como la Guía Telefónica.
• **Que no regaléis música de videojuegos.**
No, pero te podemos cantar algo: Parará papá, parará pachín...
• **En la sección "Contrapunto" no sé como algunos pueden tener tanto morro.**
Algunos sois un poco... exaltadillos.
• **Que ya no escriba la familia Sandoval.**
Aquella sí que era una familia cachonda... y además no insultaban a nadie. Picaban al personal pero a base de ingenio.
• **Que no salgan titis en bolas en "Otaku Manga"**
O en el sumario, o en La Ocasión..., total, si de lo que se trata es de que salgan titis en bolas...
• **Lo que queda para el 1 de marzo.**
Hoy te queda menos que ayer, pero más que mañana.
• **Que no tengas dónde meter las 61 revistas de Hobby Consolas.**
Pues verás cuando vayamos por el número 3.575...
• **Que al vivir lejos seguro que mi carta no ha llegado a tiempo para el concurso «World Wide Soccer».**
No te creas, hemos recibido cartas de todos los lugares de España. Correos es así... afortunadamente para algunos.
• **Que Sega no traduzca los juegos de rol para Saturn.**
¡Eso, no basta con sacarlos, hay que traducirlos, aunque sea al castellano!

SUBEN

• **Las 16 bits,** que van a vivir unos potentísimos lanzamientos para estas navidades.

• **Sony,** por haber traducido los textos y las voces de «Broken Sword».

• **Sega**, por las soberbias conversiones que ha preparado para Saturn.

• **Nintendo,** por la brillante iniciativa de incluir puntos en sus cartuchos, premiando así a sus usuarios.

• **Dragon Ball,** que por fin se estrena en Saturn tras el éxito de «Dragon Ball Ultimate Battle» en PlayStation.

• **Spaco,** que va a ofrecer una gran colección de títulos para Super Nintendo y Game Boy en estos meses.

BAJAN

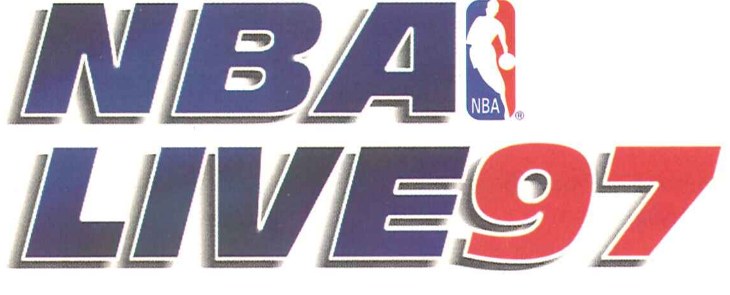
• **Interplay,** que tras la desaparición de CIC como distribuidora se ha quedado sin nadie que traiga sus juegos a España.

• **Nintendo,** que ha perdido los derechos de un título tan interesante como «Tintín en el Templo del Sol».

• **El ánimo** de los seguidores de Nintendo tras el anuncio del retraso de su Nintendo 64.

• **La calidad** de ciertos juegos para Game Boy.

COLABORADORES:
Pablo J. Ramos (La Coruña), Gogeta (Motril), Manuel Pérez Casado (Tarragona), Juan Bautista Rebollo (Huelva), Samuel Pérez (Barcelona), R.R. (Gerona), Felipe García Marqués (Badajoz), Aitor Alvarez (Oviedo), Raúl Palancar (Madrid), Juna José Pérez (Granada). Luis Alberto Juarez (Barcelona).



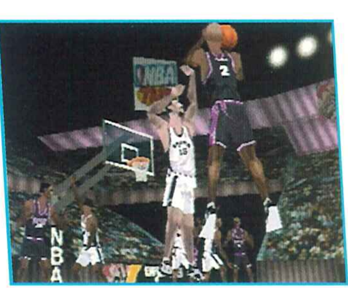
¡Vive toda la pasión del baloncesto!



NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

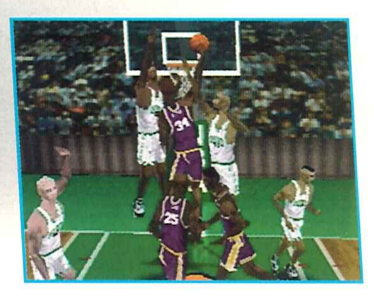


- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™







Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL97



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade. Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

FIFA 97

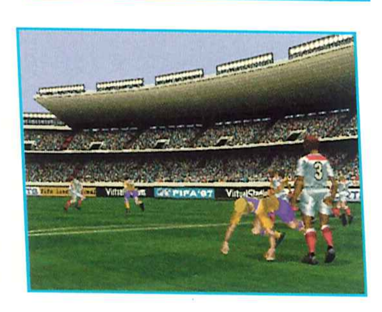
¡Vive toda la pasión del fútbol!



Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.



Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.



- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.



¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Otros EA SPORTS™ disponibles:









Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Un promoción irresistible

Busca tus puntos Mario y hazte con un gran regalo

Nintendo España ha puesto en marcha una irresistible promoción que premiara con suculentos regalos a todos aquellos que compren cartuchos de Super Nintendo y Game Boy distribuidos por la propia Nintendo. El sistema es muy sencillo. Dentro de las cajas de los juegos promocionados podréis encontrar puntos Mario (10 en los cartucho SN y cinco en GB) y una lista de premios. Cuando hayáis elegido un premio y reunido los puntos suficientes bastará con que envięis el catálogo con los puntos y recibiréis vuestro regalo. Fijaos bien en la siguiente lista, porque los regalos que os ha preparado Nintendo no tienen desperdicio. Y lo mejor es que hay premio seguro con la compra de un solo juego de Super Nintendo.











Juegos con Puntos Mario:

Super Nintendo:
Super Mario World 2, Tetris Attack, Winter Gold, Street Fighter Alpha 2, Toy Story, Donkey Kong Country 2, Secret of Evermore, Donald in Maui Mallard, Donkey Kong Country 3, Los Pitufos 2, Pinocho.

Game Boy:
Donkey Kong Land, Donkey Kong Land 2, Los Pitufos 2, Pinocho, Tintín en el Tíbet, Tetris Attack, Kirby's Dream Land 2, Galaga/Galaxian, Toy Story, Obélix, Kirby's Blockball, Soccer, Street Fighter II.

Y estos son los premios

Con **10 puntos** Mario:
Gorra Nintendo 64, camiseta Mario 64, cartera Coronel Tapioca.

Con **15 puntos** Mario:
Mochila Nintendo, Reloj deportivo, polo oficial Nintendo.

Con **20 puntos** Mario:
Sudadera Nintendo, Mochila Fun Bags Nintendo, cartucho «Killer Instinct».

Con **25 puntos** Mario:
Bolsa de viaje Travel Bag, chaleco aventura Coronel Tapioca, walkman Aiwa Megabass.

Con **30 puntos** Mario:
Prismáticos Tasco, impermeable tres cuartos, cartucho «Illusion of Time».

Con **40 puntos** Mario:
Game Boy Pocket.

Sega ya tiene un joystick similar al de las máquinas arcade

UNA RECREATIVA EN TU CASA

El único problema será encontrar un sitio para colocar este armatoste, pero por lo demás, se trata de un accesorio con el que podréis convertir vuestra Saturn en una auténtica recreativa. Este joystick tiene unas dimensiones de unos 70 cm de largo por unos 30 de ancho, y está especialmente indicado para los juegos de lucha. Como podéis ver en la imagen, está habilitado para la participación de dos jugadores, y además se venderán las correspondientes "plantillas" para poder adaptarlas dependiendo del juego en cuestión. Por el momento sólo está disponible en Japón, pero Sega España confía en comercializarlo en nuestro país, siempre que su precio no supere las 12.000 pts.

LA QUINTA COLUMNA

Las Buenas ideas nunca fallan

Últimamente está de moda que las compañías se quejen, a veces con razón, por todo lo que les afecta. Que si no se vende como antes, que si la cosa está muy difícil, que si los usuarios son reacios a adquirir juegos...

Entiendo la preocupación de todas ellas, aunque también es verdad que en los farragosos terrenos comerciales nunca está de más llorar un poco de cara a la galería, por aquello de cubrirse las espaldas.

Vale que estamos en un momento complicado, en plena transición de unos soportes a otros, que nuestro país es un mercado difícil, con mucha menos demanda que USA o Japón, pero no es menos cierto que para promocionar cualquier producto a veces es necesario arriesgar.

Un buen ejemplo lo tenemos en el juego «Broken Sword». En una situación normal sería un título que pasaría sin pena ni gloria por nuestro mercado, a pesar de tratarse de un gran programa. Ahora bien, si hablamos de que se trata de un juego doblado al castellano por profesionales, la cosa cambia, y se convierte en un producto apetecible para cualquier usuario, y en un buen reclamo para la propia consola.

Los simuladores de coches son maravillosos, los juegos de lucha presentan un aspecto cada vez más impresionante, pero se trata de fórmulas que están siendo explotadas al máximo, y a las que cada vez les cuesta más ofrecer algo diferente. De ahí que a veces sea necesario presentar un producto distinto, algo que despierte el interés de los usuarios, y además se coloque muy próximo a su entorno, como es el hecho de escuchar unos diálogos en perfecto castellano.

Se trata sólo de un ejemplo, pero seguro que los avispados responsables de márketing de todas las compañías son capaces de inventar promociones similares, siempre que las altas esferas estén dispuestas a apostar por ellas, claro.

Manuel del Campo

Sega pondrá a la venta «Darius II» en noviembre

UN CLÁSICO PARA SATURN

El Clásico matamarcianos «Darius II» va a estrenarse muy pronto en la 32 bits de Sega recreando con total y absoluta fidelidad los elementos de su versión arcade. Este tradicional "shoot'em up" de scroll horizontal tendrá opción para dos jugadores simultáneos y nos llevará a defender la Tierra destruyendo naves alienígenas con formas de monstruos marinos. Eso sí, no esperéis ver gráficos renderizados, ni polígonos, ni texturas, ya que el gran valor de este título es una jugabilidad de las de siempre aunque bajo un aspecto visual bastante pobre. Sin duda, un título para mitómanos.





Un nuevo joystick analógico para PlayStation

EL SUPER JOYSTICK

Así de espectacular es el joystick analógico que Sony ha puesto a la venta para PlayStation. Tan aparatoso mando de control nos permitirá jugar con los simuladores de vuelo como si estuviéramos en la cabina del avión. Las dos palancas contienen todos los botones del pad normal colocados estratégicamente para no tener que separar las manos de los controladores. Pero si lo que queremos es divertirnos con un juego normal no hay problema, bastará con activar la posición digital y usar los botones de la plataforma como botones de juego. El precio de este versátil joystick es de 10.500 pts.



Aquí tienes en logotipo de **N64** que necesitas para participar en el sorteo de 75 Nintendo64. **¡¡Suerte!!**



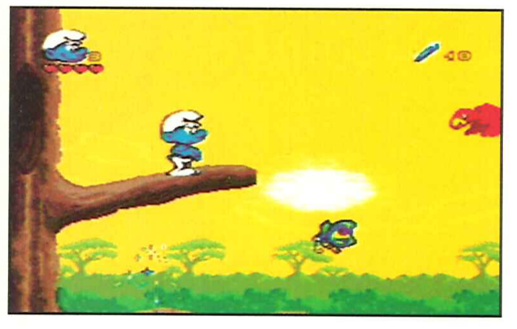
EA pone a la venta una nueva pistola para completar tu arsenal

QUE NO TE PILLEN DESARMADO

Electronic Arts ha decidido ayudarnos a solucionar el problema de los juegos de disparo, poniendo a nuestra disposición una nueva pistola que puede funcionar indistintamente en Saturn como para PlayStation. Esta "Pistola Predator" presenta un diseño futurista, con juego de luces incluido, y sale al mercado a un precio de 7.990 pts. Ni que decir tiene que se trata de un accesorio ideal para juegos como «Virtua Cop» o «Jungla de cristal: La Trilogía», también distribuido por EA.

Arcadia lo pondrá a la venta en Noviembre

PITUFA TU MEGA DRIVE CON «LOS PITUFOS 2»



Después de pasar con éxito por los circuitos de Super NES, esta segunda entrega de los pitufos versión 16 bits se presentará en Mega Drive en el mes de Noviembre. Como ya sabéis, se trata de un divertido plataformas de marcado carácter infantil que nos obligará a recorrer el mundo entero asumiendo el papel de Pitufo fisgón o Pitufina. Arcadia será la encargada de distribuir este nuevo título de Infogrames en nuestro país.





Internet online

Square le coge el gusto a la lucha.

No ha pasado mucho tiempo desde que Square anunció el lanzamiento de un juego de lucha llamado «Tobal Nº 1», y ya tiene otro en plena elaboración. Se trata de «Bushido Blade», un torneo ambientado en el Japón feudal, en el que los personajes cuentan con todo tipo de armas adecuadas a la época. Según la propia Square, el juego ofrecerá un gran nivel de interacción entre los jugadores y permitirá a los luchadores podrán desplazarse por distintos niveles. Es ya un programa de los más prometedores del momento.

Nintendo censura algunas escenas del juego «Cruis 'n' USA».

La noticia ha saltado en USA. Nintendo ha suprimido algunas escenas del simulador de coches «Cruis'n' USA» por considerar su carácter violento e irrespetuoso. Por una lado, se han eliminado las situaciones en las que el jugador podía pasar por encima de los animales que cruzan las carreteras, con el fin de no herir la sensibilidad de los usuarios. También se han censurado unas imágenes en las que se podía ver al presidente y a la primera Dama celebrando la victoria de los jugadores de manera un tanto irónica. El creador del juego, Eugene Jarvis, ha sido expulsado de la compañía por este motivo. Jarvis declaró posteriormente que no podía entender el comportamiento de sus superiores, "no tienen sentido del humor" dijo textualmente.

Saturn ya habla en Internet.

Sega ha puesto en marcha un plan, en colaboración con la compañía Projectneat, mediante el cual ha colocado 1.100 sistemas valorados en 400$ en varios colegios de la bahía de San Francisco. Estos sistemas constan de una consola Saturn más los correspondientes accesorios para conectarse a Internet. El objetivo de Sega es comprobar la aceptación de estos periféricos dentro de un determinado grupo de usuarios, con el fin de comercializarlos a nivel mundial en los próximos meses.

Bandai lanzará el Pippin a finales de Noviembre.

Bandai ha revelado que su nuevo soporte, conocido con el nombre de Pippin, será puesto a la venta a finales del mes de Noviembre en USA. El Pippin es un nuevo y poderoso sistema de hardware basado en la tecnología Macintosh, cuyas prestaciones se sitúan más cerca de los ordenadores que de las consolas. De hecho la intención de Bandai es vender este sistema a un precio de 800$ (unas 100.000 pts), pero con un amplio repertorio de software, y el correspondiente módem para conectarse a Internet. Desde Bandai también se ha advertido que no se proporcionará ningún juego que posea un carácter violento, sino que prácticamente todo el software tendrá fines educativos e informativos.

¿Estáis contentos con vuestra consola?

Recientemente, la revista norteamericana Next Generation ha publicado una curiosa encuesta en la que los usuarios valoraban las prestaciones de sus consolas. Según esta encuesta, sólo uno de cada cinco usuarios reconoce que su consola le presta un excelente servicio. Significativa proporción.



The magazine ad for wipEout shows teenage
in chairs who appear to have over dosed.
capitals — like a reference to Ecstasy.
WEAPON I:D/ELECTROBOLT
WEAPON I:D/QUAKEDISRUPTER
WEAPON I:D/E-PAK
WEAPON I:D/MISSILES
CHOW DOWN AT LUCK-EES!
wipEout™
2097
*MODEL SHOWN QIREX:TM. MODEL: QUANTAX 5 MK 2.11. ENGINE MODEL: 4D INTEGRATED ATTRACTOR DRIVE. WEAPONS CONTROL: XENITH FIREMASTER CONTROL SYSTEM. SHIELD SYSTEM (OPTIONAL): XENITH ARMAMASTER V1.4. INSURANCE GROUP: 752.01 SIDE IMPACT BARS (STANDARD). ₢2,000,000,000 CREDITS ON THE ROAD. (NO. PLATE NOT INCLUDED)
DE:SIGN(ED): THE MITDESIGNERS REPUBLIC:MR
PlayStation
QIREX
AG-SYS
FEISAR
AURICOM
PIRANHA
THE FUTURE IS WIPEOUT 2097
WIPE'OUT"/V0.2
SLOW MINDS WILL FEAR IT™
ACCELERATED ADRENALIN RUSH
"AND "PlayStation" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. © 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. WIPEOUT™ AND PSYGNOSIS™ ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LTD
http://www.psygnosis.com
化粧 RTM:PHO-KU
ELECTRONICA
DEE-JAY FRIENDLY! DIGITAL
FORMAT:LP.2XDISCS:MC:CD
"MORE HUMAN THAN HUMAN"
32BIT, F5000, AG-RACING
ワイプアウト-2097
AVAILABLE ON VIRGIN RECORDS!
FEATURING: FUTURE SOUND OF LONDON, FLUKE, CHEMICAL BROTHERS, UNDERWORLD, PHOTEK, PRODIGY, DAFT PUNK, SOURCE DIRECT, ORBITAL + LEFTFIELD
WIPE'OUT" 2097 THE SOUND'TRACK" ALBUM
LA VERSION DE ESTE JUEGO ES DISTRIBUIDA POR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, UNA DIVISION DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SPAIN S.A. C/ HERNANDEZ DE TEJADA, 3. 28027 MADRID.



Game Boy Pocket lista para triunfar: *la nueva Game Boy de Nintendo de la que tanto os hemos hablado ya está lista para triunfar en el mercado español. La nueva portátil, un 30% más pequeña y 100% compatible con la "vieja", se pondrá a la venta en noviembre a un precio de 9.900 pts.*

Sega se hace cargo de los títulos de Bandai para Saturn: *Sega pasa a distribuir en España los títulos que Bandai programe para Saturn y que sean del interés de la filial española. Esto será posible en virtud de un acuerdo entre Sega y Konami. La segunda tenía los derechos de distribución de Bandai en Europa y cede la parte de Saturn a Sega. El primer título que se beneficiará de este acuerdo será «Dragon Ball Z Legend»*

Megaman llegará a Saturn y PlayStation: *el incombustible héroe de Capcom protagonizará una de sus más difíciles aventuras «Megaman X3» en Saturn y PlayStation. Los juegos que serán distribuidos por Virgin, tienen fijada la fecha de salida para el mes de diciembre.*

«Mr Bones» por fin en Saturn: *Desde antes que saliera al mercado ya se hablaba de un juego protagonizado por un sonriente esqueleto. El título del juego era "Mr. Bones" y por fin aparece en los planes de lanzamientos de Sega. Será a principios de año.*

Se detiene el proyecto «Sonic Extreme»: *los avances del que sería primer Sonic para Saturn no han sido todo lo satisfactorios que Sega esperaba por lo que ha suspendido el proyecto hasta nueva orden. Se rumorea que esta eventualidad puede apartar definitivamente a Sonic de la 32 bits de Sega.*

«Soul Edge» estará en PlayStation el año que viene:

Ya se ha anunciado desde Sony España una fecha aproximada para el famoso y esperado arcade de lucha «Soul Edge». Este juego de Namco estará disponible en su versión PlayStation para principios de año y promete ser una brillantísima conversión.

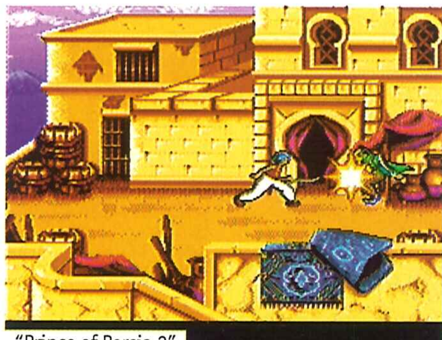
Concurso PlayStation en Granollers: *El día 24 de noviembre, en la "Porchada" de Granollers tendrá lugar un campeonato que premiará a los mejores jugadores de PlayStation. El evento os dará ocasión de probar las últimas novedades para la 32 bits de Sony y estará organizado por las Tiendas Iguana Games y Kame en colaboración con el Ayuntamiento de Granollers. No os lo perdáis, se entregarán magníficos premios a los ganadores.*


"Ardy Lightfoot"


"Oscar"

Spaco y Titus invaden la Super Nintendo

CINCO TÍTULOS EN APENAS DOS MESES


"Prince of Persia 2"

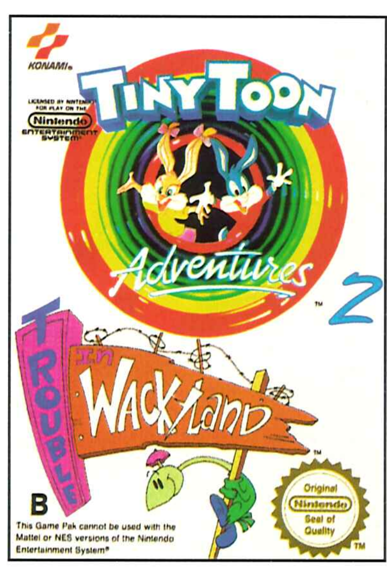
Spaco se lanza decididamente sobre el mercado de los 16 bits de Nintendo con todo un aluvión de estrenos para los dos próximos meses. Hasta 5 títulos diferentes tienen su salida prevista entre noviembre y diciembre de este año y entre ellos algunas cosas muy apetitosas. Para empezar que mejor entremés que un alucinante juego de plataformas tan espectacular gráficamente como «Prince of Persia 2». Después, y para no abandonar el género, dos nuevos juegos con los saltos imposibles por protagonistas: «Andy Lightfoot» y «Oscar». De segundo plato tendremos «Realm», un shoot'em up en el que la estrella será un aventurero galáctico armado hasta los dientes. El postre lo constituirá un original «Whizz» tridimensional de divertido desarrollo.


"Whizz"


"Realm"

Más vale tarde que nunca

LA NES YA TIENE UN NUEVO JUEGO



Ya podéis empezar a pellizcaros para comprobar que no estáis soñando. La noticia es auténtica a pesar de que os suene raro: ¡Hay un nuevo juego para NES y divertido a tope!
Su nombre es «Tiny Toon Adventures 2», tiene plataformas por todas partes, sus protagonistas son los locos dibujos animados de la Warner Bros y lo ha programado Konami. Con estos datos es difícil llevarse sorpresas desagradables así que estad preparados porque está a punto de salir. ¡Ah!, las gracias se las tenéis que dar a Spaco que es quien lo va a distribuir.







LA VELOCIDAD
MATA
PERO ES
SU ÚNICA ESPERANZA
DE ESCAPAR
TUNNEL B1
LE QUEMA LA GARGANTA. TIENE LOS OJOS ENSANGRENTADOS. LA CABEZA A PUNTO DE ESTALLAR. LLEGÓ LA HORA. NI LAS PIEDRAS NI EL ACERO SE INTERPONDRÁN EN SU CAMINO. LA CIUDAD ESTÁ AMENAZADA CON LA EXTINCIÓN. ESTÁ BAJO PRESIÓN Y NO PUEDE COMETER ERRORES. EL TÚNEL B1 ES LA ÚNICA ENTRADA. LLEGÓ LA HORA. Y TE ASEGURAMOS QUE ESTO NO VA A SER NADA FÁCIL.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 2 CASTLE STREET · CASTLEFIELD · MANCHESTER · M3 4LZ
ocean
NEON
©1996 Ocean Software Limited.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono
902 102 102.
Todo el poder en tus manos.
PlayStation
SEGA SATURN
PC CD ROM

Off The Record

"Estamos revolucionando las revistas de videojuegos. Esto es algo que jamás se había hecho en ninguna revista en el mundo.".
José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, hablando sobre la review de «Sonic 3-D»

"Lo de «Dragon Ball» es increíble. Hemos vendido una cantidad sorprendente de juegos para PlayStation... ¡en el mes de Agosto!.
Yukata Suzuki, Director de Marketing de Konami España, en referencia la nuevo lanzamiento de «Dragon Ball» para PlayStation.

"Esto no ha hecho más que empezar. «Broken Sword» marcará un antes y un después en los juegos de aventuras para videoconsolas domésticas".
María Jesús López, Directora General de Sony España, en la presentación de «Broken Sword».

"Nosotros hemos sido los primeros sorprendidos ante el retraso de N64. No teníamos ni idea hasta que nos lo comunicaron a primeros de Septiembre en una reunión en Alemania, mientras se celebraba el ECTS".
Rafa Martínez, Director de marketing de Nintendo España, en declaraciones a HC.

"El retraso y el elevado precio de N64 me parece una estrategia de alto riesgo. No creo que Sega y Sony bajen sus precios en Navidades, pero todavía queda mucho tiempo hasta que llegue la consola a Europa y puede pasar de todo".
Rod Cousens, presidente de Acclaim Europa, en declaraciones a CTW.

«Crusader: No Remorse» en diciembre

ELECTRONIC ARTS TRAE LA ACCIÓN A LOS 32 BITS

Además de juegos deportivos, Electronic Arts es capaz de ofrecer muchas otras cosas a sus usuarios, como por ejemplo «Crusader: No Remorse». Este arcade tridimensional para Saturn y PlayStation nos llegará en el mes de diciembre y en él tendremos que masacrar cualquier signo de vida que nos encontremos a la vez que recogemos objetos, municiones y armas por unos decorados de lo más espacial y en perspectiva isométrica. Como podéis comprobar por las imágenes, todo parece indicar que va a tener acción para parar un tren así que lo mejor será que los enfermos del corazón se mantengan a distancia por lo que pueda pasar.



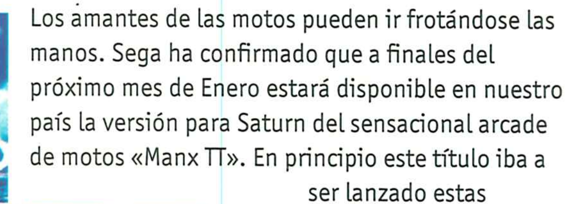




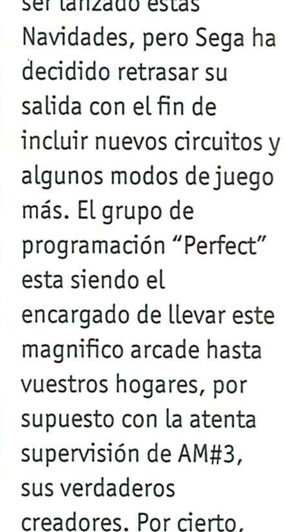


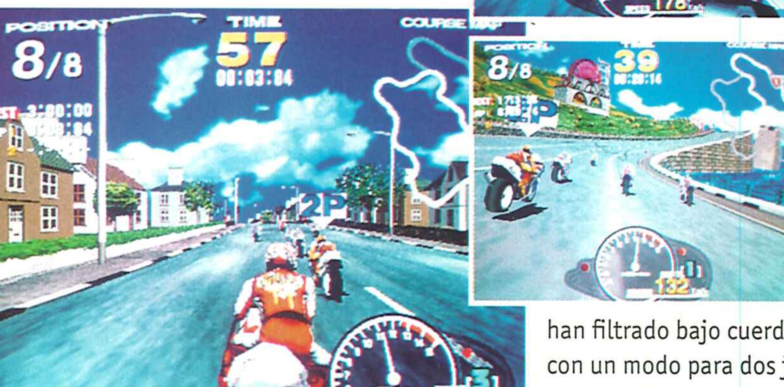
Sega prepara su lanzamiento para Enero del 97

«MANX TT» YA ESTÁ EN LA PARRILLA DE SALIDA



Los amantes de las motos pueden ir frotándose las manos. Sega ha confirmado que a finales del próximo mes de Enero estará disponible en nuestro país la versión para Saturn del sensacional arcade de motos «Manx TT». En principio este título iba a ser lanzado estas Navidades, pero Sega ha decidido retrasar su salida con el fin de incluir nuevos circuitos y algunos modos de juego más. El grupo de programación "Perfect" esta siendo el encargado de llevar este magnifico arcade hasta vuestros hogares, por supuesto con la atenta supervisión de AM#3, sus verdaderos creadores. Por cierto, otros detalles que se han filtrado bajo cuerda, son que el juego contará con un modo para dos jugadores a pantalla partida, y que será mucho más rápido que la recreativa. Pronto tendremos la oportunidad de comprobarlo.





ATENCION: MODERE SU VELOCIDAD

(VELOCIDAD CONTROLADA POR RADAR)

FUCK YOU!

BURNING



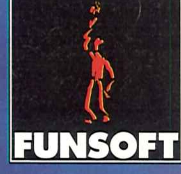
BURNING ROAD
es el más rápido...
tiene más colores...
es el más emocionante...
es el más moderno...
es el más divertido...
y además cuenta con un increíble modo de dos jugadores.

Burning Road es velocidad...
... los demás son de coches.









 Arcadia Software - Paseo de la Castellana 52, 6º. 28046 Madrid - Telf: 561 01 97 - Fax: 562 75 05

«Out Run», «After Burner II» y «Space Harrier» en Saturn

SEGA RECOPILA SUS CLÁSICOS EN UN CD ANTOLÓGICO


After Burner II


After Burner II

La fiebre de las recopilaciones lejos de acabarse está alcanzando lugares insospechados. Como ejemplo la mismísima Saturn que en breve va a contar gracias a Sega con un CD repleto de nostalgia que albergará en su superficie 3 juegos clásicos de Sega: «Out Run», «After Burner II» y «Space Harrier». El título de este compactos será «Sega Ages» y permitirá a los aficionados a los arcades de toda la vida disfrutar en casa de los mismos juegos que les arruinaron hace ya unos cuantos años en los salones recreativos.


"Out Run"


"Out Run"

Konami acerca el RPG a PlayStation

«SUIKODEN»: ¡QUE COMIENCE LA AVENTURA!

A principios de año Konami pondrá a la venta en nuestro país «Suikoden», un RPG al estilo tradicional que ya ha cosechado un gran éxito en tierras niponas. Este título nos mostrará con gráficos adecuados a la potencia de PlayStation, un vasto mundo lleno de castillos, aldeas, bosques y grutas lleno de enemigos para destruir y secretos que localizar. El planteamiento de «Suikoden» será el de clásicos como «Phantasy Star» o el reciente «Breath of Fire II» de Super Nintendo. Por desgracia, los textos no estarán traducidos al castellano.





Los Bogard y Reboot debutan en video

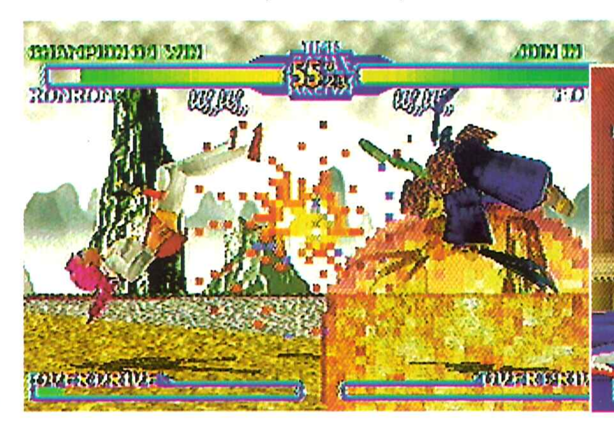
POLYGRAM SE ALÍA CON LOS JUGONES

"Reboot", el personaje generado por ordenador de la serie de televisión emitida en Canal Plus debutára en video de la mano de PolyGram con una película que recoge 2 episodios completos de sus aventuras informáticas: "El Desgarramiento" y "Carrera Contra Reloj". La fecha de lanzamiento será el 22 de octubre, es decir que coincidirá con el lanzamiento del video «Fatal Fury. La Película» de la que ya os hablaremos en nuestro "Otaku Manga" de este mes.

Llegará con el próximo año de la mano de Sega

«TOSHINDEN URA» MUY PRONTO EN SATURN

Una nueva versión del famoso arcade de Takara está a punto de aparecer para Saturn. Sega será la encargada de distribuirlo en nuestro país y ha fijado la fecha aproximada en el mes de enero. Esta versión será un «Toshinden» especial y específico para Saturn que mostrará unos gráficos notablemente diferenciados con la primera parte e incluirá 11 personajes, dos de ellos creados especialmente para la ocasión.







SEGA the GAME is NEVER Over.
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL
6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.
DAYTONA USA Championship CIRCUIT EDITION
Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.
Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.
¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla. Y lo más alucinante: ¡Puedes diseñar tu propio circuito!
Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.
SEGA SATURN
www.sega-europe.com

La lucha vuelve a estar de moda en Japón. Dos grandes clásicos están a punto de presentar sus nuevas entregas. Además, os presentamos un título estrella dentro del género nipón por excelencia: el rol. Su nombre, «Final Fantasy VII»

TOSHINDEN 3

Formato: Playstation

Compañía: Takara





Takara continúa su lucha

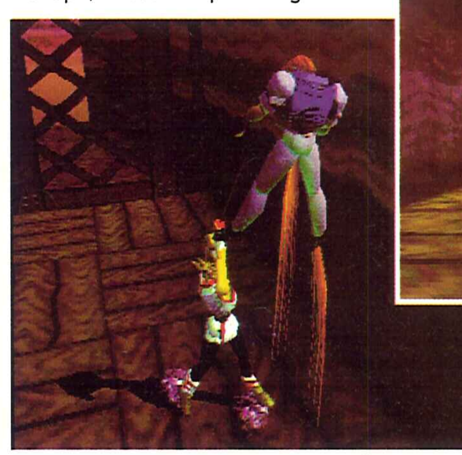
No hace mucho os hablábamos del lanzamiento de «Toshinden 2+», con el que Takara quería enmendar los posibles defectos de la segunda parte de la serie. Pues bien, no contentos con eso, ya están preparando otra entrega, que esta vez sí será oficialmente la **tercera parte de la saga**.

Por lo que se ha visto, no disfrutaremos de espectaculares mejoras gráficas, aunque sí se han apuntado algunas **novedades reseñables**. Se están rediseñando todos los personajes, tanto sus rostros como sus prendas, de modo que puede hablarse de un paso más en su particular evolución, abandonando ya definitivamente el rudo aspecto de la primera parte. Por supuesto, habrá **nuevos personajes**, aunque no se han revelado ni sus nombres ni sus características.

Por otro lado, Takara pretende esta vez que los jugadores estén centrados únicamente en el combate, así que ha reducido el tamaño de los escenarios, y ha colocado **muros y jaulas** alrededor de sus límites, de modo que la victoria por "ring out" ha pasado a mejor vida. Ahora los jugadores se verán obligados a pelear, y bien, si quieren derrotar a los rivales.

Otras novedades importantes llegarán en las **nuevas animaciones** de los personajes, algunas verdaderamente sorprendentes, y los nuevos movimientos de ataque y defensa, entre los que destacan unos **sistemas de combos** similares a los de las últimas entregas de «Street Fighter».

Si todo va bien, los japoneses tendrán a su disposición este juego a **finales de año**. En Europa, la cosa va para largo.





Esta nueva versión de la genial serie de Takara llegará cargada de novedades. Como podéis ver en las imágenes, todos los escenarios estarán ahora rodeados por jaulas o muros, que impedirán la caída de los luchadores.



STREET FIGHTER EX

El mito se hace tridimensional

Formato: Arcade

Compañía: Capcom



Estaba escrito. Si «Street Fighter» quería seguir estando en la primera línea de los juegos de lucha, debía dar el salto hacia la moda imperante, lo que actualmente demanda el público: **polígonos y 3-D.**

Capcom ha encargado tan importante empresa a un desconocido equipo de programación llamado **Arika**, aunque en el staff del juego también aparecen miembros de **Taito, Square** y la propia **Capcom.**

Lógicamente, el mayor atractivo de esta nueva entrega reside en la transformación de Ryu y compañía en **figuras poligonales**, pero aún así Capcom quiere que este juego ofrezca algo distinto de los actuales reyes de la modalidad, «Virtua Fighter», «Tekken» y «Toshinden».

A pesar de formar parte de un entorno tridimensional, los luchadores se desplazan siempre en el **mismo plano**, es decir, no aprovechan a tope las tres dimensiones. Por contra, la cámara gira alrededor de los luchadores durante todo el combate, ofreciendo una perspectiva novedosa a las peleas. Además, en los golpes especiales se utiliza otra cámara totalmente distinta que enfatiza la espectacularidad de estos movimientos.

Por otro lado, el juego incluirá otras novedades en el combate como el **"Guard Break"**, un golpe capaz de superar la guardia del rival, o un nuevo sistema llamado **"Deformotion"**, por el cual podremos ver como los cuerpos de los luchadores encajan los golpes más potentes, como sucedía con los sprites.

Tampoco faltarán nuevos invitados, como **Skullomania, Pulum Purna, Doctrine Dark y Bokuto**, que se unirán a los protagonistas de siempre. De todos modos, Capcom asegura que a pesar de tantos cambios, esta nueva versión mantendrá la inconfundible jugabilidad de toda la serie. Pronto lo comprobaremos.













Formato: Playstation
Compañía: Squaresoft

FINAL FANTASY VII

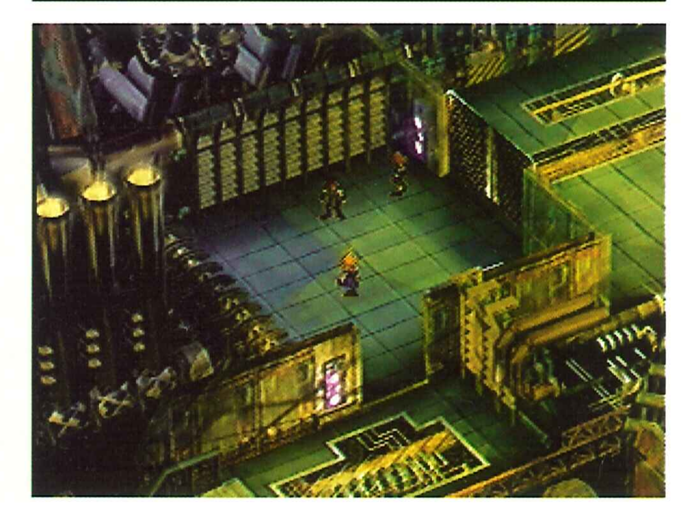
El mejor rol para Playstation





Las escenas de lucha presentan un sorprendente entorno 3-D, con multitud de cámaras, y golpes especiales que pueden dejarnos sin aliento. Se mantiene el sistema de menús.







El acuerdo entre **Sony y Squaresoft** ya ha dado sus frutos. «Final Fantasy VII» tiene todas las papeletas para arrasar en Japón durante este invierno. Y es que nos encontramos ante el primer **juego de rol** que se ha pasado a los **entornos tridimensionales**, las imágenes computerizadas y los polígonos sombreados. Eso sí, sin abandonar su clásico formato de aventuras, los sistemas de menús y demás características típicas de este particular género.

Square ha completado un **juego sensacional**, que está asombrando a todo el mundo. Durante el particular viaje de los tres protagonistas por el fantástico mundo imaginario, el jugador se encontrará con imágenes en 3-D, en las que se combinan los polígonos de los personajes, con los espectaculares mapeados generados por ordenador. También se aprovecharán los diferentes **juegos de cámara** para ofrecer siempre la perspectiva más apropiada en cada situación. El jugador tendrá total libertad para dirigir a los protagonistas por su particular mundo, aunque en ocasiones se intercalarán determinadas **escenas generadas por ordenador** que servirán como hilo conductor del argumento, al mismo tiempo que deleitan la vista del usuario.

Las escenas de lucha mantendrán un formato similar al de las anteriores entregas, pero esta vez, los polígonos y las **multiperspectivas** lograrán que la ejecución de algunas magias nos dejen boquiabiertos.

Se trata de un extraordinario programa, del que sólo cabe esperar que Sony no tarde mucho en traducirlo, al menos al inglés, para que podamos disfrutar de él en nuestro país.

Un adelanto de los futuros lanzamientos de esta compañía.

GT Interactive

Grandes Títulos para las 32

GTI es una de las distribuidoras más importantes del mundo, pues no en vano entre sus sellos encontramos nombres tan importantes como Williams, Mirage o ID Software. De cara a estas navidades esta compañía tiene previsto editar en nuestro país una magnífica colección de títulos, entre los que destacan «Hexen», «Final Doom», «Mortal Kombat Trilogy» o «Bedlam». Algunos de estos compactos salen este mes a la venta, por lo que os hablamos de ellos en otras páginas de esta misma revista, pero aquí tenéis un adelanto de los juegos que saldrán a partir del próximo mes.



BEDLAM

Para destruirlo todo

Este título oculta bajo su perspectiva isométrica y aspecto de juego de estrategia un arcade de acción demoledor y literalmente explosivo.

El tema va de liberar a la Tierra del dominio de ciertos robots usurpadores, que han obligado a la gente a refugiarse en plataformas que orbitan sobre el planeta. En una de esas plataformas estaremos nosotros asumiendo el papel de mercenarios contratados para la ocasión.

El juego se estructurará en cinco fases con otras tantas misiones cada una. Para completar las misiones tendremos que dirigir a un equipo de tres robots de asalto armados hasta los dientes que podrán disparar y destruir todos y cada uno de los elementos de los detalladísimos escenarios de juego, lo que asegura explosiones y destrozos a tutiplén. La faceta estratégica será importante, pero nunca tanto como en otros juegos del mismo aire gráfico.

Si todo sigue su curso se espera que este arcade de Mirage esté disponible para PlayStation antes de Navidad.



«Bedlam» no será, como a simple vista pudiera parecer, un juego de estrategia. Todo lo contario, bajo su aspecto de juego"serio" se oculta un arcade frenético que pondrá la acción desenfrenada al servicio de la diversión.



Basado en la filosofía «Doom», «Hexen» nos ofrecerá muy pronto la oportunidad de protagonizar un juego de rol camuflado en la apariencia de un "shoot'em up" de impecable presentación.

bits





Los enemigos de «Hexen» podrían protagonizar por sí solos un juego. En ellos se han empleado numerosas horas de trabajo buscando movimientos y reacciones adecuadas a su supuesta fiereza y habilidad. Serán, sin duda, enemigos muy inteligentes.

HEXEN

«Doom» es lineal, pero «Hexen» cambia continuamente de plano y escenario. Aunque la base es la misma, este juego es más aventurero". Así describe Paul Bufton, product Manager de GTI, este juego de acción en perspectiva subjetiva. Y razón no le falta, ya que «Hexen» mostrará facetas aventureras desde el primer momento, cuando tengamos que optar entre ser un guerrero, un mago o un clérigo para representar el papel de héroes. Las armas también serán muy "roleras" con hechizos, espadas mágicas y bastones únicos, mientras que los enemigos son todos criaturas mitológicas.

El juego tendrá más de cuarenta niveles, con fases secretas y numerosos puzzles a resolver y estará disponible en PlayStation y Saturn hacia diciembre.



«Quake» está en camino

«Quake», uno de los grandes títulos de ID Software que está obteniendo un éxito increíble en PC, saldrá el próximo año en las 32 bits y, al parecer, se está trabajando en estos momentos también en una versión para N64. Este título, por cierto, también es de la escuela «Doom».



Pantalla PC



Un arcade "divino"

Este arcade de lucha poligonal tendrá la peculiaridad de contar con los dioses más famosos de todas la mitologías como luchadores.

Sus ataques especiales serán tan apocalípticos y demoledores como corresponde a su posición de seres todopoderosos y se moverán en un ambiente gráfico de gran complejidad que permitirá rotaciones completas, ajustadísimos zooms y un veloz juego de cámaras.

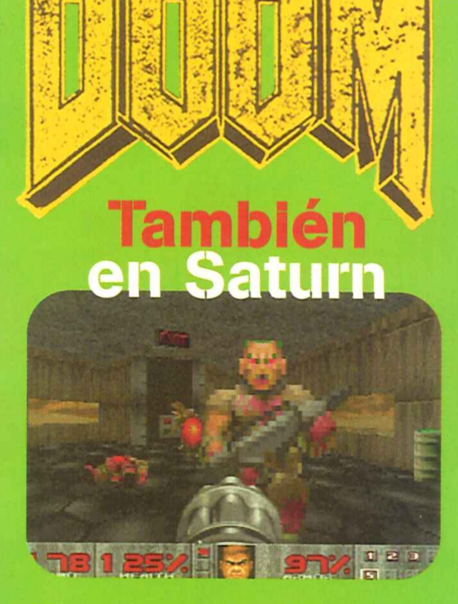
El juego todavía está en fase de desarrollo (estas imágenes pertenecen a una versión beta) y puede haber muchos cambios, pero se espera que este arcade para PlayStation esté listo en febrero.



Aún es pronto para hablar en profundidad de «War Gods», pero su aspecto gráfico y las rutinas de combate empleadas auguran un resultado brillante.







También en Saturn

Esta versión será casi idéntica a la aparecida en PlayStation, aunque algunos detalles gráficos, como las nieblas y transparencias, no estarán tan logrados .

El juego contará con un total de 50 niveles y muchos elementos ocultos, será igual de sangriento que siempre y tendrá la acción asegurada.

Este clásico de ID estará a la venta en diciembre.



Vuelta a la infancia

Robotron X

En el 82 este juego se caracterizó por ser una inagotable fuente de diversión. Ahora Williams reedita su clásico arcade añadiendo a la jugabilidad de principios de los 80 la técnica de finales de los 90.

El resultado será un juego de acción muy curioso donde las cualidades gráficas como rotaciones en 3D o los personajes poligonales texturados, no supondrán ninguna merma a la jugabilidad.

Ya conocéis el sistema: destruir todos los robots que se pongan a tiro para poder completar el nivel. «Robotron X», sólo para PlayStation, estará en la calle a finales de noviembre.



Aunque no lo parezca a primera vista, en este juego se han empleado algunos de los más importantes avances en cuanto a gestión de polígonos en 3D.



Tu camino está maldito desde aquel primer ataque de marines resucitados y hordas infernales en Doom. Ahora te gustaría dejarlo, ¿verdad?

...¡Pero ya no puedes!

Son mutantes carnívoros. Tienen el índice de mortalidad de las cucarachas. Y están vivos y coleando en Final Doom de Playstation.

Dos nuevos episodios en 30 niveles. Con nuevas historias. Nuevos gráficos escalofriantemente realistas. Y nueva música más electrizante. Es hora de terminar lo que empezaste.

LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN, SÓLO SE TRANSFORMAN EN ZOMBIES MUTANTES

SEDIENTOS DE SANGRE.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.











Acción a tope para estas Navidades. Acclaim nos prepara una "de cine".

Con el cine como principal fuente de inspiración y con el deporte y la aventura como escuderos, Acclaim nos presenta sus juegos más emblemáticos de cara a las próximas Navidades. Muy pronto podremos disfrutar de títulos con el sello inconfundible de la compañía como«Batman Coin Op» o «Mortal Kombat 1+2» y de otros totalmente innovadores como «The Crow: City of Angels» o «Magic the Gatering». Saturn y PlayStation seguirán siendo las principales destinatarias de los esfuerzos de Acclaim.

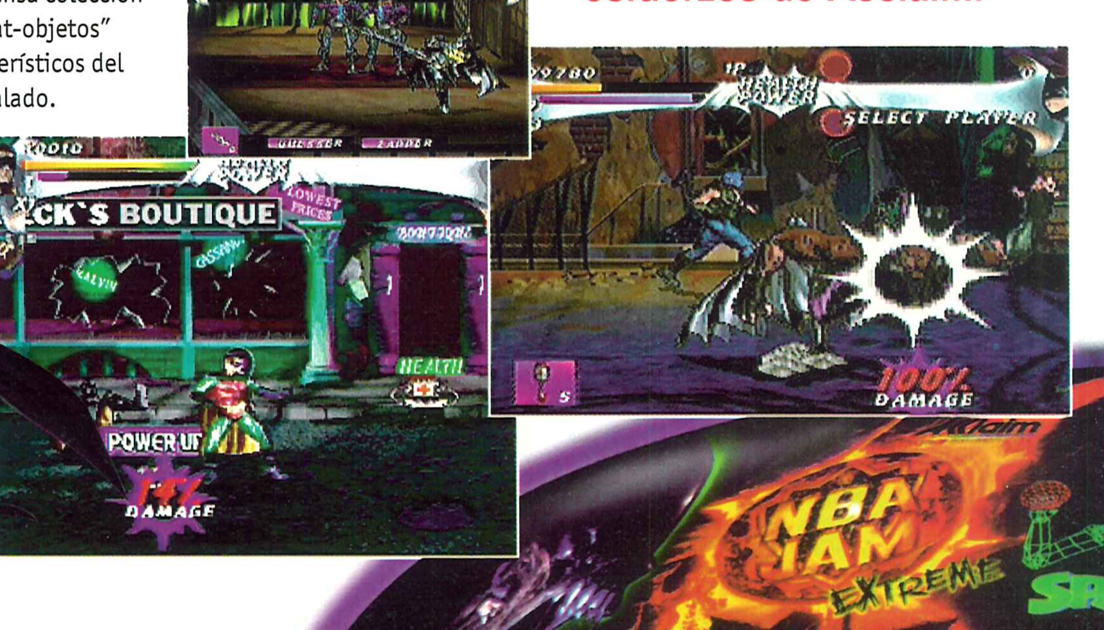
Batman Forever. Coin Op

El regreso del rey de la noche

Será entre noviembre y diciembre cuando los usuarios de **Saturn** y **PlayStation** puedan disfrutar de la versión doméstica del impresionante arcade «Batman Forever». Para tan especial ocasión Acclaim ha puesto en marcha sus mejores técnicas de captura de imágenes en movimiento, renderizaciones y digitalizaciones. El resultado será un "beat'em up" tan tenebroso como la oscura cuidad de Gotham y tan espectacular como prometen sus más de 500 combos. Podremos elegir entre ser Batman o Robin, jugar solos o acompañados, y disfrutar de la extensa colección de "bat-objetos" característicos del héroe alado.



Este título corresponde a la versión de la recreativa «Batman Forever» de la propia compañía Acclaim.





DragonHeart

Corazón de guerrero

Basado en la película homónima, este juego que saldrá para **Saturn** y **PlayStation** nos llevará a asumir el papel de Bowen, el último Gran Caballero. Nuestro objetivo será encontrar al Dragon Draco y derrotar con su ayuda al malvado Rey Einon. Para lograrlo deberemos dominar las fases tipo "beat'em up" y las peligrosas secuencias en perspectiva subjetiva a los lomos del dragón. A nuestra disposición habrá cuatro armas medievales y doce movimientos especiales de lucha que nos serán imprescindibles para derrotar a los siete dragones renderizados en 3D que pondrán la guinda a los 16 niveles del juego. En diciembre será tuyo todo el poder del corazón del dragón.

Acclaim demuestra saber tanto de cine como de videojuegos: no hay ni una sola licencia cinematográfica de éxito que se le escape.



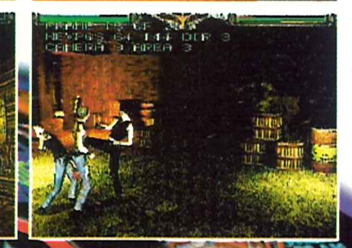


The Crow: City of Angels

La venganza de los muertos







Este título representará un giro de 360º con respecto a anteriores trabajos de Acclaim. Las imágenes de este reportaje pertenecen a una versión muy temprana, pero nos sirven para hacernos una idea de las posibilidades de este arcade que mezclará la acción y la aventura en una fiesta gráfica con cientos de localizaciones en 3D, movimientos súper realistas y continuas rotaciones de cámara para crear un ambiente cinematográfico perfecto. «The Crow» estará disponible en enero en **Saturn** y **PlayStation**.

Pero aún hay más

*«**Mortal Kombat 1+2**» será una oferta para los coleccionistas y los auténticos fanáticos de la serie. En un sólo compacto disfrutaréis de las dos primeras partes de este crack de los arcades. Será en diciembre y para **Saturn** y **PlayStation**.*



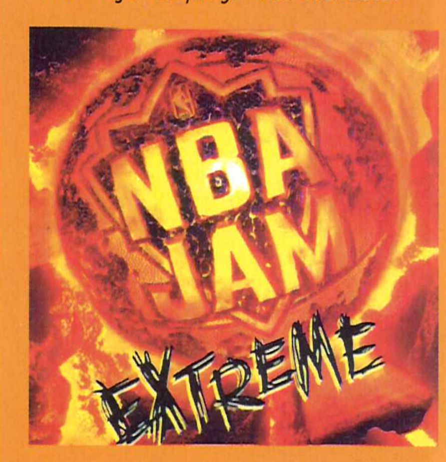
*«**WWF In Your House**» supondrá el regreso de la lucha libre americana con novedades tan importantes como la incorporación de ataques al estilo fatality, 10 luchadores y comentarios en directo.*

*«**Magic The Gathering**» está basado en la colección de tarjetas que ha movido a más de cinco millones de seguidores en todo el mundo. La estrategia será la base fundamental de un juego que nos permitirá luchar con más de 200 personajes, construir ejércitos y conquistar todo un mundo tridimensional. Los usuarios de **Saturn** y **PlayStation** tendrán que esperar hasta enero.*



*En «**NBA Jam Extreme**» se darán cita los 29 equipos de la NBA con un look poligonal en 3D realmente impresionante. El juego incluirá más de 50 personajes secretos, 30 "mates" diferentes y toda la diversión de las anteriores versiones.*

Y lo mejor es que ya está casi listo.

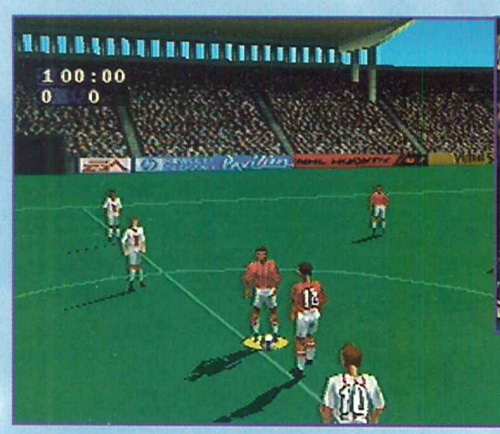


EL REY DEL FÚTBOL,

LISTO PARA GOLEAR EN TODOS LOS FORMATOS

FIFA 97

El mes pasado os ofrecimos un reportaje en exclusiva sobre el trabajo que EA está efectuando en Canadá en torno a la nueva edición del simulador de fútbol más famoso de todos los tiempos. Ahora ya hemos podido jugar con las primeras versiones, -aún incompletas-, para PlayStation, SuperNintendo, Mega Drive y Game Boy, (parece que la versión de Saturn va un poco más retrasada), y en ellas hemos podido adivinar que «FIFA 97» va a cumplir con todas las espectativas. Para que vayáis abriendo boca hasta el mes próximo, -fecha en la que todas las versiones saldrán a la venta-, os presentamos estas imágenes acompañadas de los aspectos técnicos y jugables más interesantes que caracterizarán a estos esperados títulos.





En esta versión volveremos a tener a nuestra disposición a todos los clubs de las 12 ligas más importantes del mundo.

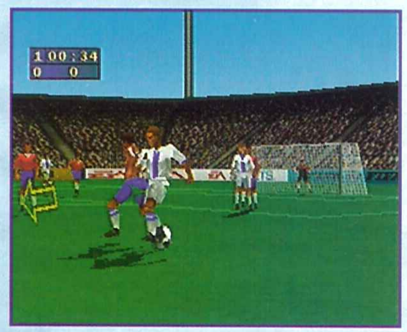


También se incluirán los nombres reales de los jugadores, aunque basados en las plantillas de la temporada pasada.

PLAYSTATION

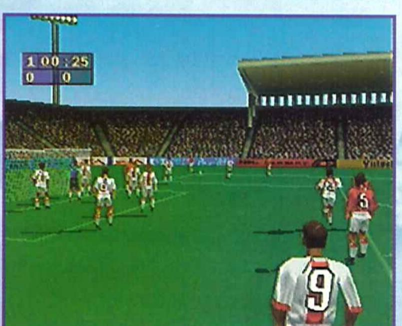
El juego contará con una opción que permitirá intercambiar jugadores entre los diferentes equipos. Un buen modo de actualizar las plantillas.

Ya se aprecian las mejoras gráficas de este nuevo «FIFA 97» en la versión para la máquina de Sony y, -a pesar de que todavía está al 70 u 80% de su realización total-, presenta un aspecto imponente gracias tanto a la mejor definición de los jugadores como a las animaciones de los mismos. En cuanto al desarrollo de los partidos, «FIFA 97» no parece querer abandonar su inconfundible carácter de simulador duro, por lo que quienes estén familiarizados con la serie encontrarán la seña de identidad que ha caracterizado a anteriores versiones: realismo por encima de todo, aunque no se meta un gol. El juego se completará con las infinitas posibilidades de torneos y cambios de jugadores y tácticas.



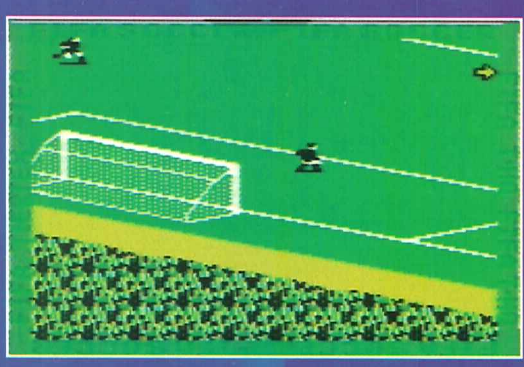


Una de las novedades más curiosas de esta nueva edición de FIFA será la presentación del "Fútbol-sala", un curioso modo de juego en el que no existen los saques de banda y donde sólo participan 10 jugadores.





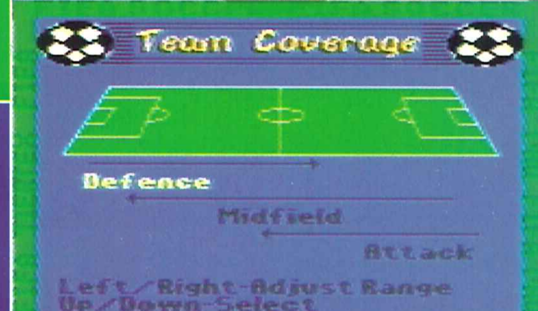




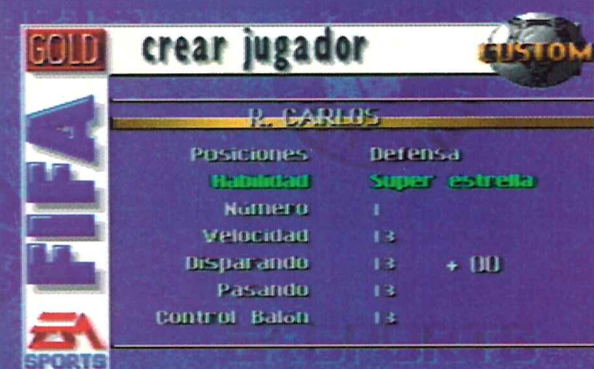


GAME BOY

El largo brazo de «FIFA 97» alcanzará también a la portátil de Nintendo en una versión ajustada a la posibilidades de la máquina. Aquí no dispondremos de los clubs de fútbol, pero sí de un completo repertorio de selecciones nacionales, aunque con nombres ficticios. Tiertex está siendo la encargada de desarrollar este programa, y THQ será su distribuidor oficial. A pesar de no contar con el repertorio de opciones de otras consolas, esta versión de Game Boy ofrecerá muchas más posibilidades y una mayor calidad que su antecesor.



Como siempre, EA no ha olvidado incluir en todas las versiones un completo repertorio de opciones tácticas, que harán las delicias de los estudiosos del fútbol.



Ya podéis ir frotándoos las manos pensando en organizar una liga con todos los equipos de nuestra primera división, en la que puedan participar hasta ocho amigos. Con estas opciones habrá juego para rato.

SUPER NINTENDO

Tampoco la versión de Super se quedará atrás a la hora de ofrecer novedades y, además de presentar un aspecto impecable, contará con todas las nuevas opciones, los equipos actualizados y los nuevos modos de juego, como el sorprendente fútbol-sala. Además, por lo que hemos visto EA ha solucionado el molesto problema del scroll de la versión 96. Un éxito seguro para estas Navidades en la 16 bit de Nintendo.



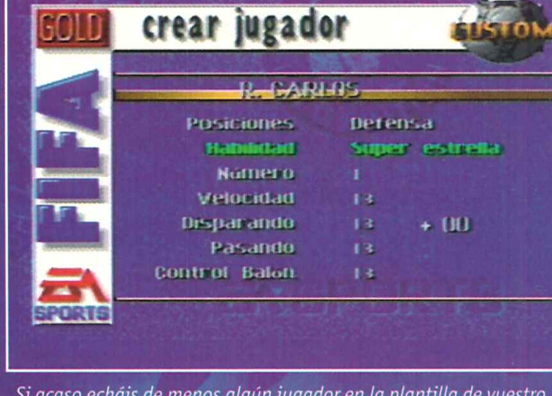












Si acaso echáis de menos algún jugador en la plantilla de vuestro equipo, no os preocupéis. Con esta opción podréis crear a un jugador a vuestra medida, como por ejemplo, Roberto Carlos.

MEGA DRIVE

Esta consola tuvo el honor de ser la primera en recibir hace unos años el primer «FIFA Soccer» de la historia. No es extraño, por tanto, que EA este poniendo especial empeño en ofrecer a los usuarios una versión incluso por encima de lo esperado. De momento, la ha subtitulado «Gold Edition», y gráficamente podremos apreciar el excelente trabajo realizado por los programadores en el diseño y las animaciones de los jugadores. Además, encontraremos las plantillas actualizadas de más de cien clubs de todo el mundo, opciones de todo tipo (algunas de ellas nuevas), fútbol-sala, y la clásica perspectiva isométrica. Una pasada.







DRAGON BALL Z
LEGEND

Goku volverá a casa por Navidad

Las noticias que anunciaban un juego de Dragon Ball en Saturn para el 96 se fueron diluyendo poco a poco. El «Dragon Ball Z Shinbutohden» que los japoneses disfrutaron en sus consolas, se perdió en el camino a España y los incondicionales del guerrero de Toriyama se quedaron con las ganas. Sin embargo, la situación va a cambiar radicalmente.

Dando por perdido aquel título, anunciamos hoy la excelente noticia de que los usuarios de Saturn van a poder resarcirse de aquel disgusto con un nuevo y aún mejor juego de Dragon Ball que llegará muy pronto a España de la mano de la propia Sega.

Este compacto realizado por Bandai se ha estrenado en Japón con el nombre de «I Dai Naru Dragon Ball Densetsu» (lo que viene a significar algo así como "La Grandiosa Leyenda de las Bolas de Dragón"), pero en nuestro país llevará el título de «Dragon Ball Z Legend».

Como no podía ser de otra forma, este juego tendrá a la lucha como principal protagonista y los participantes serán personajes aparecidos en toda la historia de este manga, tanto de la primera época como de los últimos tiempos, con todos sus golpes especiales y magias.

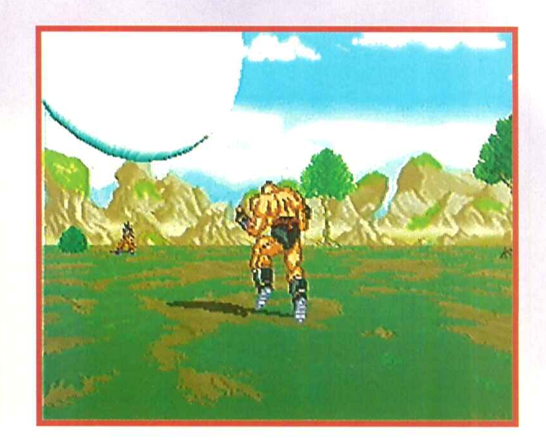
El entorno elegido para los combates tendrá un aspecto 3D con predominio de polígonos y texturas en los escenarios, aunque los luchadores no perderán su estética cómic en 2D. Giros de cámara, zooms y transparencias se encargarán de mantener siempre en pantalla a los contrincantes que, como gran novedad, podrán ser hasta 6 simultáneos divididos en 2 equipos de 3 en el modo versus.

En el capítulo de opciones no habrá sorpresas y así podremos disfrutar de un modo historia de desarrollo lineal y de un modo versus para 1 ó 2 jugadores que satisfará tanto a los propietarios de una Saturn como a sus amigos más íntimos.

De momento no podemos contaros mucho más porque la versión de la que disponemos es la japonesa, (no hay quién la entienda), y no la edición francesa que será la que definitivamente llegue a nuestro país. Pero permaneced atentos porque en el próximo número os contaremos todo lo que estáis deseando saber sobre el estreno de Son Goku y compañía en la 32 bits de Sega. Hasta entonces, tranquilos.



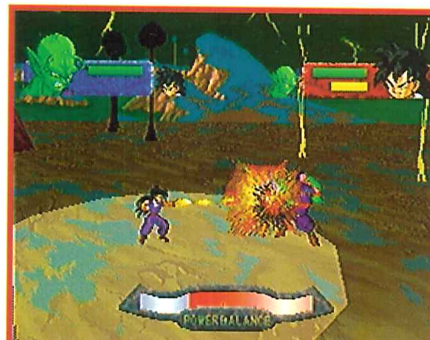


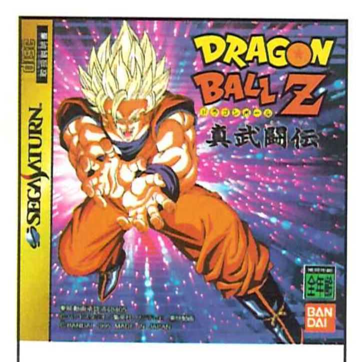




Al principio sólo podrás elegir entre 5 luchadores (tres de ellos simultáneamente), pero a medida que avances en el juego podrás disponer de más de 50 luchadores.



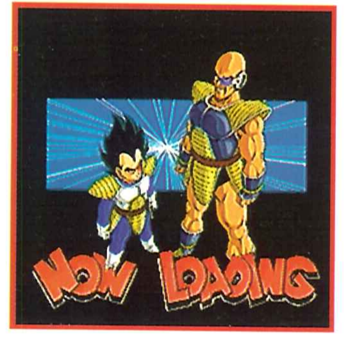


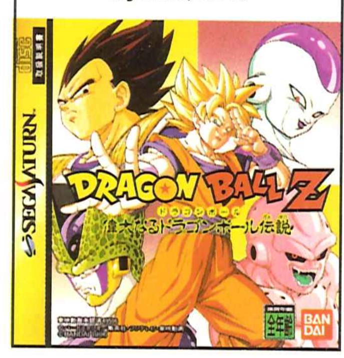


Parece que definitivamente «Dragon Ball Z Shinbutohden» (imagen superior) no aparecerá en España. Pero los usuarios de Saturn no se van a quedar sin su juego de Goku. Una carambola a tres bandas entre Bandai (creadora del juego), Konami (compañía que tiene las licencias de Bandai en Europa) y Sega (ya sabéis quienes son), ha permitido que Goku haga pronto de las suyas en Saturn. En francés, eso sí.



En el modo historia podréis disputar combates utilizando un equipo formado por hasta tres luchadores que se alternarán en los ataques. Los enemigos no saben lo que les espera...

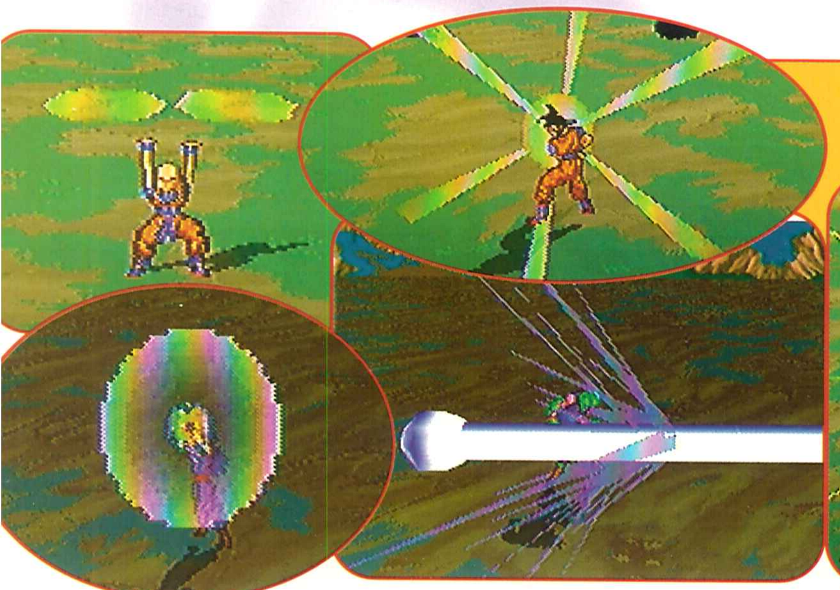






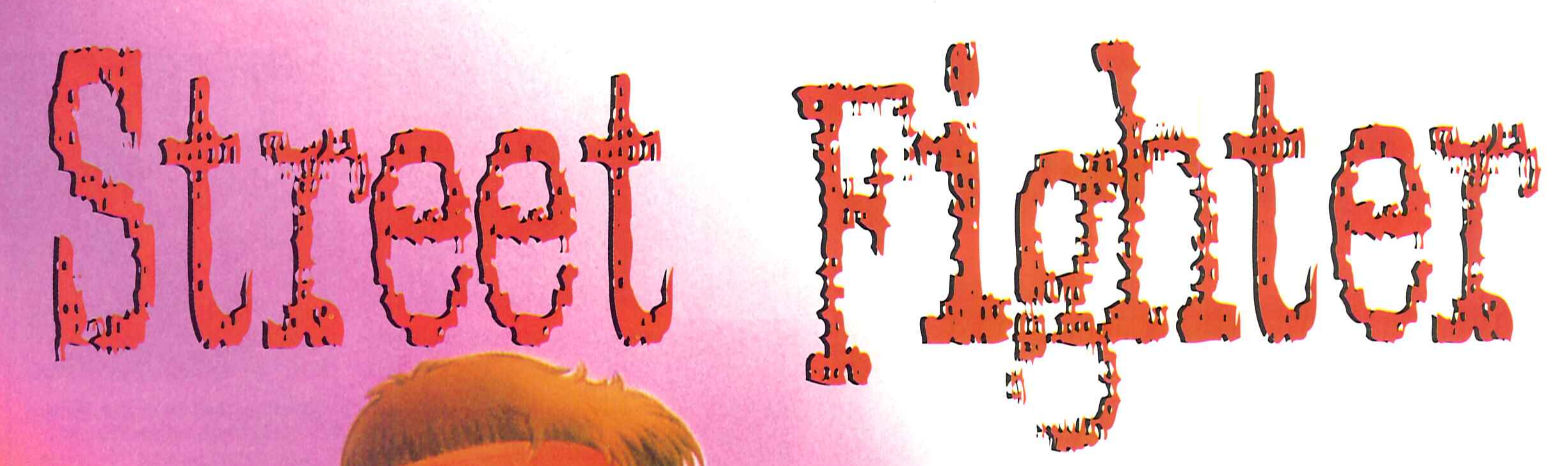
Saturn recibirá en breve la visita del mismísimo Son Goku en persona. La propia Sega se ha encargado de facilitarle el camino.





Las Magias

Un Dragon Ball sin magias no sería un Dragon Ball, así que este compacto de Saturn contará también con una gran variedad de golpes de este tipo realmente efectistas. Una vez realizados, unos vistosos juegos de cámara os mostrarán los mejores planos de estos ataques especiales. ¡Igualito que en la tele!



«Street Fighter Alpha 2» para Super Nintendo ya está casi listo. Nintendo España se encargará de que el próximo mes llegue a nuestras consolas para deleitarnos con la que puede ser la última entrega en 16 bits de este mito de la lucha.

Este cartucho de 32 megas (no 48 como se comentó en algún momento), combinará con elegancia y precisión los elementos más sobresalientes de las dos partes de las recreativas y la versión anterior para 32 bits.

En total «SF Alpha 2» ofrecerá la pasmosa cifra de 18 luchadores, -los trece de la primera parte más Sakura, Dhalsim, Zangief, Gen y Lorant-, quienes podrán desarrollar entre 7 y doce golpes especiales cada uno. Y hablando de golpes especiales, "combos" y "súper combos", la facilidad con la que se realizarán todos estos ataques será casi tan elevada como la espectacularidad de sus resultados: encadenar varios golpes cuando la barra inferior de energía esté llena podrá significar una auténtica explosión nuclear en pantalla.

A nivel gráfico se nos permitirá disfrutar de unos rejuvenecidos luchadores que lucirán un trazo muy de cómic sobre escenarios del mismo corte. Aunque, evidentemente, no tendrá la pureza del arcade, no hay duda de que poseerá la suficiente calidad como para encandilar al más exigente de los jugones de Super Nintendo.

Resumiendo, que Capcom no ha querido despedirse de Super Nintendo sin dejarnos un recuerdo imborrable.

El mes próximo, en una Super Nintendo cercana a ti.

Más jóvenes. Igualmente peligrosos













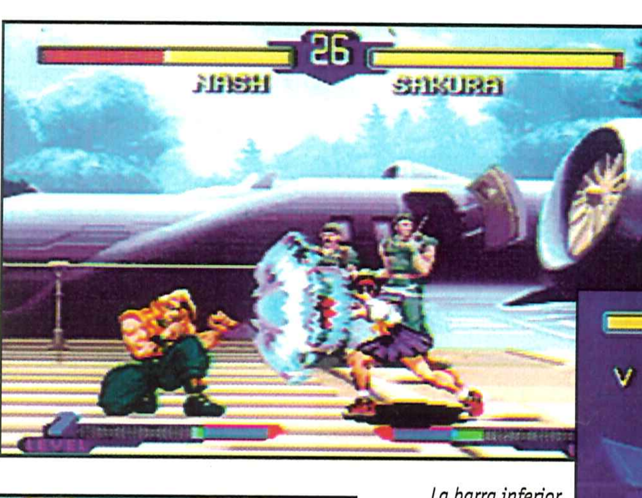




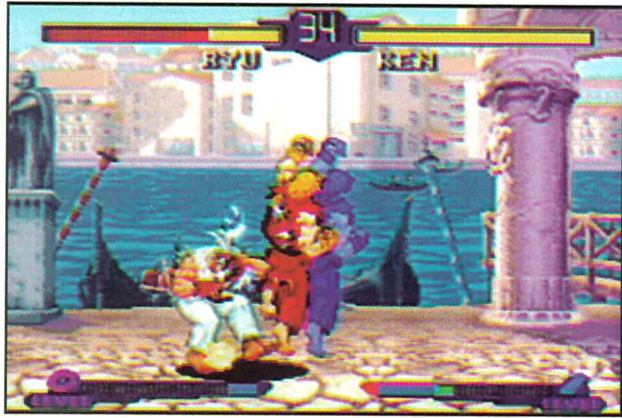


Los personajes "de siempre" sufrirán un notable rejuvenecimiento en sus facciones e incluso no dispondrán de algunos golpes especiales que "aprendieron" en «Street Fighter II»

Nintendo y Capcom siguen luchando a muerte -y nunca mejor dicho-, por Super Nintendo. Este lanzamiento es la mejor prueba de ello.







Nintendo tan sólo ha facilitado unas cuantas pantallas (de no muy buena calidad) de este juego, por lo que aún no hemos podido ver a este impresionante plantel de luchadores en acción. Pero, a la vista de estas imágenes, todo parece indicar que «SF Alpha 2» va a ser otro auténtico bombazo de Capcom.

La barra inferior señalará la energía que tenemos para desarrollar uno de los fantásticos combos que, por otra parte, serán facilísimos de realizar.

LUCHADORES MÍTICOS

Como sabéis, cuando se creó «Street Fighter Alpha» todavía no habían "nacido" personajes como Cammy o Thunder Hawk, -no existía aún «SF II»-, pero ya se pegaban por las calles luchadores como el emblemático Akuma o los protagonistas de «Final Fight» como Guy o Birdie. En cualquier caso, este «SF Alpha 2» dispondrá de un montón de luchadores de reconocido prestigio.



DAYTONA® USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION™
Más coches, más circuitos, más Daytona

Sega ha decidido relanzar a su clásico de velocidad. «Daytona USA Championship Circuit Edition» seguirá siendo en el fondo el mismo atractivo arcade que nos cautivó en las puertas de la era de los 32 bits, pero aprovechando ahora esta segunda oportunidad que se le ofrece de demostrar que ha sido y es uno de los grandes mitos de los juegos de coches.

Los dos primeros grandes juegos para Saturn fueron «Virtua Fighter» y «Daytona USA», títulos que no demostraron todas sus posibilidades debido a la excesiva rapidez con la que se trabajó para poner en marcha lo antes posible el proyecto de la 32 bits de Sega.

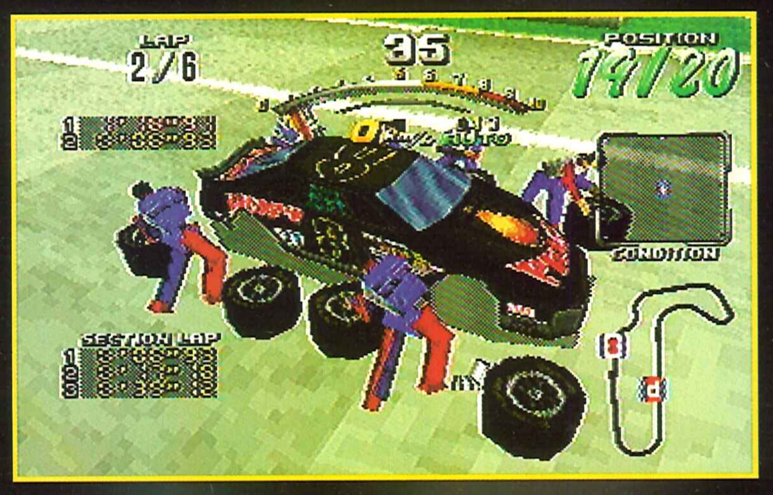
«Virtua Fighter» encontró rápidamente en «Virtua Fighter Remix» una reivindicación de su calidad y de las enormes posibilidades de la máquina, mientras que «Daytona USA» quedó un poco en el olvido, posiblemente relegado por el sensacional «Sega Rally».

Sin embargo Sega no parece dispuesta a dejar abandonado a su emblemático título de coches y ha preparado una versión especial cargada de novedades y mejoras técnicas.

Lo más atractivo de este juego será la inclusión ocho nuevos coches y cinco circuitos diferentes. Como era de esperar también se ha añadido una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, al tiempo que se ha aumentado el número de vistas hasta un total de cuatro diferentes.

Gráficamente el juego también sufrirá su consiguiente mejora y tropezaremos así con más texturas y con un uso mucho más audaz de los polígonos y el color. Los vehículos correrán por un asfalto que parecerá casi real, lanzados a velocidades auténticamente de vértigo.

Claro que junto a los cambios y las mejoras también será posible disfrutar de algunos de los elementos típicos de «Daytona», tales como las espectaculares colisiones con el coche volando por los aires o el mantener los destrozos en la carrocería hasta entrar a boxes o acabar la carrera. Muy pronto podremos comprobar los verdaderos resultados de esta nueva versión con la que Sega pretende quitarse una espina que ha tenido clavada durante mucho tiempo.



Uno de los detalles que se mantendrá con respecto a la primera versión será la posibilidad de entrar en los boxes a reparar los desperfectos que suframos en la carrera.



«Daytona USA CCE» seguirá manteniendo como una de sus grandes premisas ofrecer toda la espectacularidad y emoción que se desprende de las colisiones y los vuelcos.

«Daytona USA CCE» ofrecerá ahora en esta versión muy mejorada gráficamente la posibilidad de conducir desde cuatro perspectivas diferentes.







Esta versión ofrecerá la opción para dos jugadores simultáneos mediante la opción gráfica de la pantalla partida. Sin duda, una de las grandes mejoras del juego.



Las posibilidades se han ampliado, de tal forma que ahora tendremos 8 vehículos y cinco circuitos para elegir.



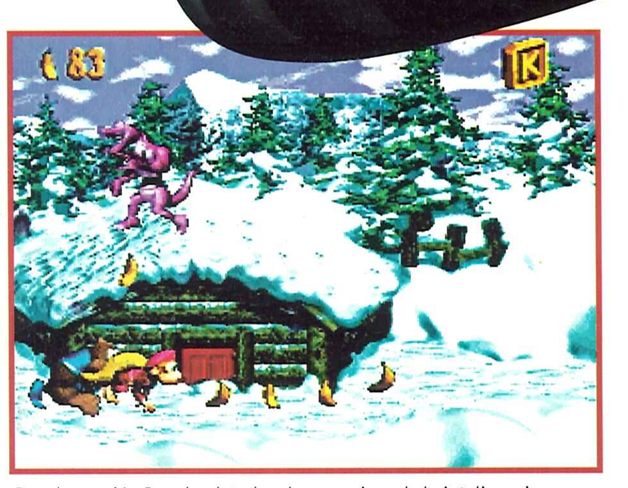






Entre simios anda el juego

La tercera entrega de las aventuras de Donkey Kong está a la vuelta de la esquina. Como en anteriores ocasiones, este juego llegará dispuesto a demostrar que Rare es capaz de hacer maravillas cuando pone al servicio de SuperNintendo su buen hacer y su total dominio sobre los gráficos renderizados. Todo parece indicar que esta será la más alucinante de todas las aventuras de la familia Kong.



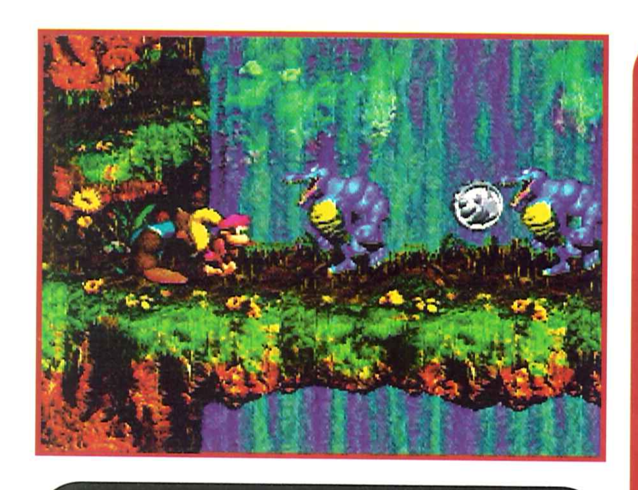
Para la ocasión Rare ha dotado a los enemigos de la inteligencia artificial más completa de todos los juegos de la serie. Igualmente, los enemigos finales serán ahora mucho más difíciles de derrotar.



Las novedades que **Rare** nos tiene preparadas en este título serán muchas y muy variadas. Para empezar aparecerá una nueva protagonista que acompañará a **Dixie** en su búsqueda de **Donkey** y **Diddy**. La nueva estrella se llamará **Kiddy** y es un bebé de chimpancé con una fuerza descomunal que le servirá para hacer agujeros en el suelo o para llevarle rodando sobre cualquier enemigo. Por cierto, entre éstos últimos también habrá caras nuevas y además de **Kaos**, -sustituto de **King K.Rool**-, encontraremos todo tipo de bichos malintencionados en forma de peces, pájaros, barriles o kremlin robots. Incluso tropezaremos con viejos enemigos convertidos en casi nuevos gracias a un renovador baño de modernidad. Y junto a los malos malísimos, nuevos amigos acompañarán a los dos monitas en su viaje por el "kremisferio" norte.

La familia **Kong** permanece inalterable, aunque **Funky** ha mejorado su equipamiento en cuanto a vehículos. Una familia que sí que resultará totalmente nueva será la de los osos, que cuenta con trece miembros que nos ofrecerán diferentes ventajas cada vez que entremos en sus numerosas cuevas. También cambiarán los animales que se unen directamente a la aventura y aparecerán por primera vez los **"pájaros banana"**, aves legendarias que nos proporcionarán una gran sorpresa si conseguimos rescatarlas a todas.

Quizá lo que más llamativo nos resultará será el nuevo tratamiento de los gráficos, que se han hecho más detallistas que en anteriores entregas. Este logro se ha podido realizar gracias a un nuevo sistema de compresión de datos que nos permitirá, además, disfrutar de más de cuarenta niveles más otros trece ocultos. ¡Qué! ¿te apetece ya intentar alcanzar el 103% del juego.







KIDDY: La nueva estrella es un bebé chimpancé

Las principales características de esta simpática chimpancé serán su fuerza, –sólo comparable a la del propio Donkey–, y su capacidad de nadar. Por supuesto, también podrá hacer equipo con Dixie y lanzarse mutuamente hacia lugares de otro modo inaccesibles. Además, si es Dixie quien lanza a Kiddy, ésta podrá atravesar el suelo o rodar como una bola en la que Dixie podrá subirse.

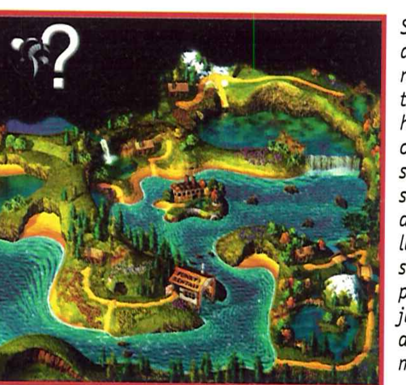
TODOS CONTRA EL MONO

La galería de enemigos de «DKC3» será sin duda la más amplia, variada y peligrosa de cuantas se han visto hasta la fecha. Aquí tenéis una mínima representación de las horribles criaturas que se interpondrán en el camino de nuestros amigos.









Se rumorea que, además de los 40 niveles normales que tendrá el juego, habrá 13 grutas ocultas. Por supuesto, aún no sabemos cómo descubrir estos lugares, pero lo que sí sabemos es que para completar el juego habrá que alcanzar nada menos que el 103%.



Lo cierto es que la serie «Donkey Kong» nunca dejará de sorprendernos. De hecho, a la vista de sus gráficos, a veces parece que estamos ante un juego para 32 bits.



Esta familia de osos, compuesta por trece miembros, será parte fundamental en el juego, ya que nos tiene preparadas un montón de sorpresas y ayudas. Por ejemplo, nos venderán o intercambiarán objetos, nos darán códigos, nos contarán secretos...

Virtua Fighter 2

Mega Drive sigue en la lucha

Sega ha cumplido su promesa y ya nos ha presentado la que será la versión para 16 bits de uno de sus juegos más emblemáticos: Mega Drive recibe con los brazos abiertos a los míticos luchadores de «Virtua Fighter 2».

Tras el lanzamiento del espectacular **«Sonic 3D»**, **Sega** pondrá al alcance de los usuarios de **Mega Drive** otra oferta tanto o más irresistible. Nos estamos refiriendo a uno de los arcades más emblemáticos de los últimos tiempos: **«Virtua Fighter 2»**.

Sí, por increíble que parezca, a partir del próximo mes de Diciembre este 32 megas nos permitirá disfrutar en la 16 bits de **Sega** de todo el carisma de un título que causó sensación en los arcades y que ha sido considerado durante mucho tiempo como el mejor juego de lucha de la historia.

Su salto a **Mega Drive**, como podréis imaginar, le va a suponer la pérdida de algunos de sus elementos más relevantes, -especialmente a nivel gráfico-, pero por lo que hemos podido comprobar en una versión aún no definitiva, el juego mantendrá intacta esa jugabilidad casi única de la saga **«Virtua Fighter»**.

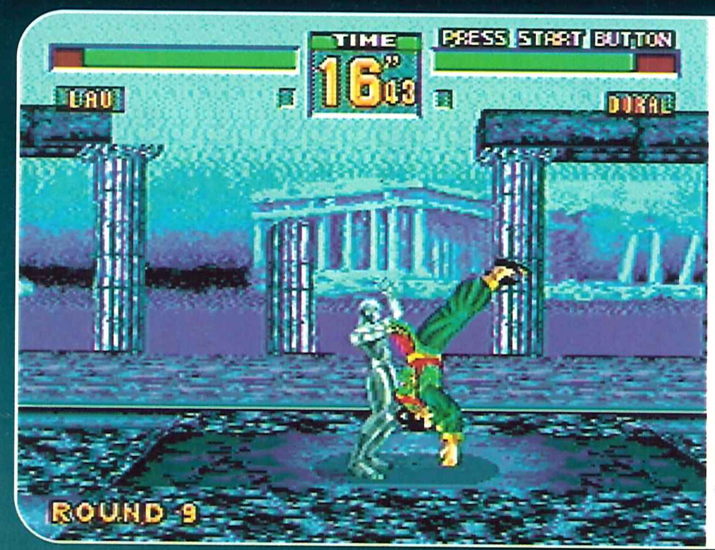
Basta con que le echéis un vistazo a las imágenes que os ofrecemos para que descubráis que, aunque el aspecto del juego poco tiene que ver con su homónimo en **Saturn**, este **«Virtua Fighter 2»** poseerá un muy buen nivel gráfico teniendo en cuenta el soporte y también podemos adelantaros que se nos permitirá disfrutar de los mismos golpes especiales y casi, casi de la misma animación que lo visto en el original. Igualmente también se mantendrá intacto el amplio abanico de opciones, lo que nos permitirá realizar nuevas configuraciones del ring o modificar las barras de energía o la dificultad.

En definitiva, una muy buena noticia para los amantes e la lucha en **Mega Drive** y todo un lujo para los 16 bits.





Como veis, los luchadores que tomarán parte en este torneo en MegaDrive serán los mismos que se dieron cita en el primer juego de la serie. Sin embargo, su aspecto físico, sus trajes y los diferentes escenarios corresponden al segundo «Virtua Fighter».



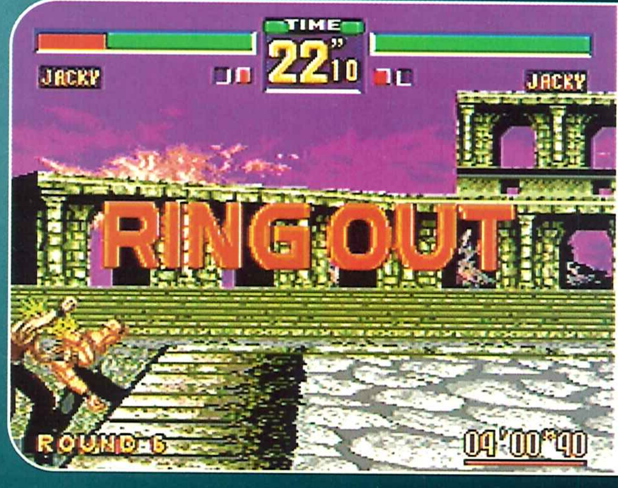
Gráficamente este cartucho tratará de acercarnos al «Virtua Fighter 2» visto en Saturn a costa de, además de otros detalles técnicos, reducir el número de escenarios y el tamaño de los personajes. Son las lógicas pérdidas de espectacularidad que habrá que pagar por poder disfrutar de un juego de otro modo impensable en 16 bits.



A pesar de que ofrecerá un aspecto gráfico distinto, esta versión mantendrá todo el espíritu que ha hecho de «Virtua Fighter 2» un mito de los juegos de lucha.



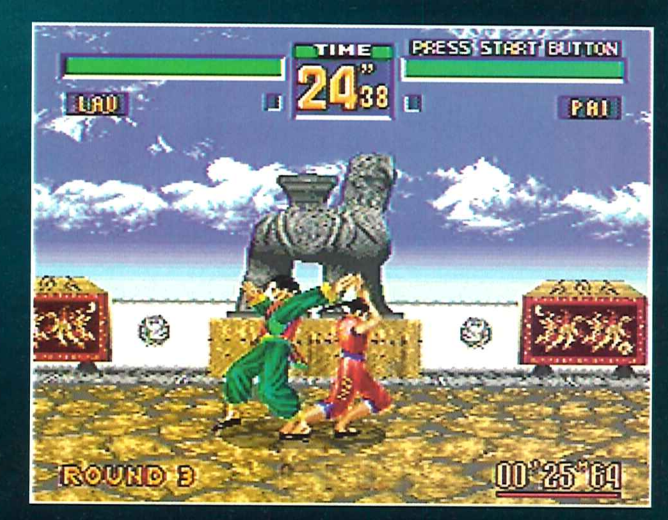




Echar al rival fuera del ring será una de las maneras de ganar un asalto. Esta peculiaridad de la versión de Saturn se mantendrá en MD pese a haberse pasado de tres dimensiones a dos. Lo que sí desaparecerá serán los espectaculares zooms que se realizaban en la versión de 32 bits.

En la versión para la 16 bits de Sega aparecerán los 8 luchadores protagonistas del primer «Virtua Fighter» para Saturn encabezados por el carismático Akira.





Porsche Challenge

UN LUJO A TU ALCANCE

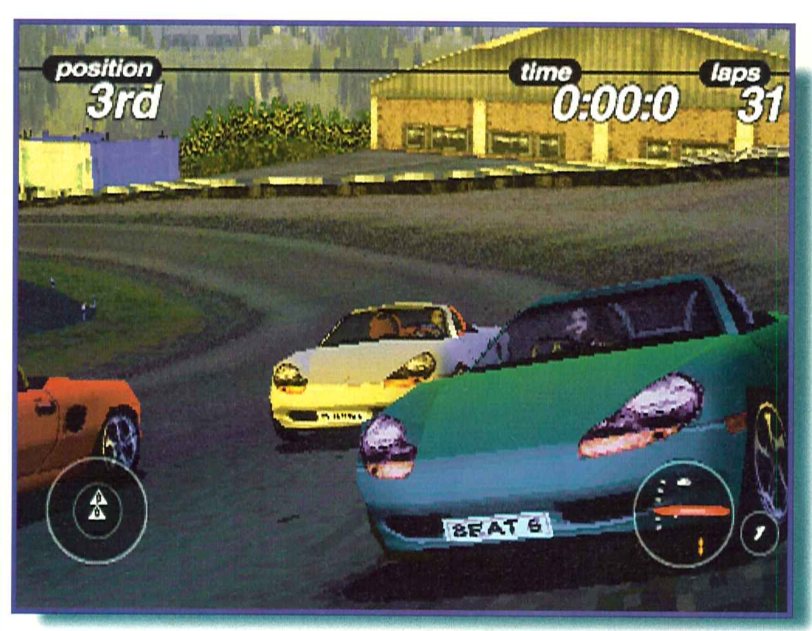
Es el coche deportivo por excelencia, el sueño de los conductores más agresivos, el verdadero símbolo de la velocidad sobre cuatro ruedas. Muy pronto esta potente máquina se pondrá al alcance de todos... los que tengan una PlayStation: Sony pondrá a la venta el mes próximo un simulador que, bajo el nombre de «Porsche Challenge» promete hacerte vivir toda la emoción de pilotar uno de estos bólidos.

LAS PRESTACIONES

- Más de 20.000 polígonos completamente texturados por circuito.
- Para cada vehículo se han utilizado 400 polígonos, mientras que 120 han servido para los movimientos, las fuentes de luz y la animación de los conductores.
- Se han incluido tres fuentes de luz en tiempo real, que enfatizan la perfección en el diseño de los coches.
- El juego cuenta con la licencia oficial de la casa Porsche, que ha colaborado para conseguir que la conducción sea lo más cercana posible a los vehículos reales.
-«Porsche Challenge» dispone de un modo para dos jugadores mediante la "split screen" o pantalla partida.



El diseño de los coches ha sido cuidadosamente supervisado por la casa Porsche, de modo que cada detalle de estos atractivos vehículos ha quedado reflejado en el juego. Y lo mismo sucede con el estilo de conducción, que llega a ser casi idéntico a la realidad.



RADIOCASETTE INCORPORADO

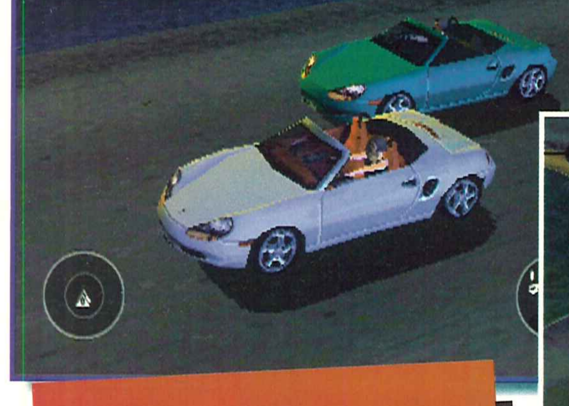
El juego cuenta con una extraordinaria banda sonora que actúa dependiendo de las circunstancias de la carrera: si el jugador se encuentra rezagado, la música será más lenta y dramática. Cada personaje del juego contará con un tipo de música adecuada a su personalidad, que puede ir desde el tecno hasta el rock alternativo de Blur y Oasis.





PERMISO DE CIRCULACIÓN

«Porsche Challenge» contará con 21 tramos correspondientes a cuatro extensos circuitos, más un "Mirror Mode" y el famoso circuito de pruebas de Stuttgart. Durante los recorridos, el jugador podrá encontrar tramos secretos, circuitos extra y un montón de sorpresas más.



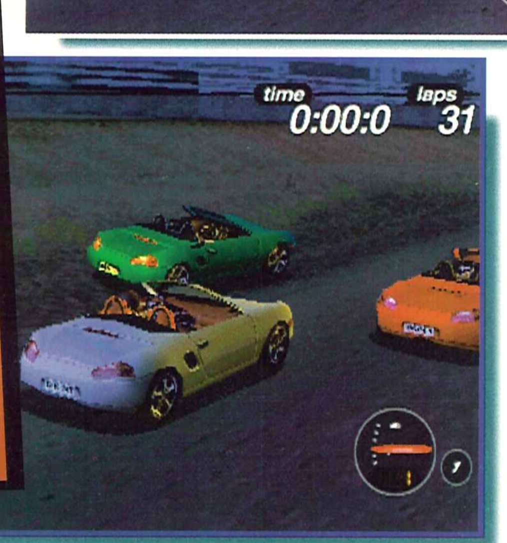
LOS MEJORES MECÁNICOS

El juego ha sido programado por la propia Sony Computer Entertainment, quienes ya realizaron el fantástico «Total NBA 96» para PSX. Además de «Porsche Challenge», este grupo de programación se encuentra trabajando en dos juegos más: «Total NBA 97» y «Rapid Racer». Por cierto, el Director General de este equipo en la oficina de Londres es un español llamado Juan Montes.

PARA TODO TIPO DE CONDUCTORES

Este simulador incluirá a siete pilotos diferentes, cada uno de ellos con su particular personalidad y su estilo de conducción que se dejará notar en todas las competiciones.

Sony insiste en que han trabajado mucho para conseguir un alto grado de inteligencia artificial en estos pilotos. El conductor que se encuentre en primera posición tendrá más posibilidades de cometer errores que sus perseguidores, de modo que siempre exista una enorme competitividad.





FIGHTING VIPERS

De golpe y porrazo

La llegada de las consolas de 32 bits está propiciando que cada vez sea más rápido y sencillo tener en casa la recreativa de moda. Los grandes beneficiados de esta tendencia son sin duda los sufridos bolsillos de los usuarios, pero en cierta medida ganamos todos al poder disfrutar de los mejores juegos del momento sin tener que desplazarnos ni esperar colas.

Todo esto viene a que Sega ha confirmado oficialmente la llegada a Saturn para el mes próximo de todo un éxito de AM#2 en los salones recreativos: «Fighting Vipers»".

Como todos recordaréis, este arcade de lucha 3D (heredero de la fórmula que hizo de «Virtua Fighter» todo un clásico), cuenta con un elenco de 8 luchadores poligonales de aspecto diverso y bastante mala leche que tienen por costumbre liarse a tortazos sobre unos escenarios realizados a base de polígonos texturados.

Pues bien, parece ser que la compatibilidad entre la placa Model 2 (anfitriona entre otros juegos de «Virtua Fighter 2») y la Saturn es tal que la versión doméstica que Sega nos tiene preparada para diciembre va a ser totalmente alucinante.

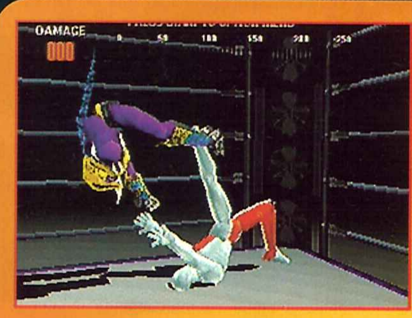
Si no nos creéis puede que saber que todos los luchadores van a mantener el gran número de golpes especiales del que hacían gala en la recreativa os convenza un poco más, aunque si sois muy exigentes necesitaréis conocer también otros detalles. Por ejemplo que los golpes más espectaculares serán repetidos desde varios ángulos, que podréis romper en mil pedazos las armaduras de los rivales, que habrá unos cuantos enemigos ocultos o que existirá un modo práctica para entrenar los mejores combos.

No se le puede pedir más a un juego de lucha ¿verdad?. Bueno sí, que se dé prisa en llegar hasta nuestras consolas...



Sorpresas muy refrescantes

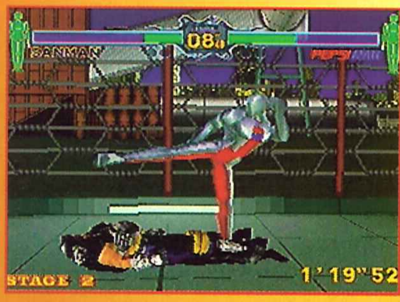
La lucha continúa ganando prestigio en SegaSaturn. El mes próximo podremos disfrutar de este juego que ha causado auténtico furor en las recreativas.











Pepsi, patrocinadora del juego en Japón, ha logrado colocar como luchador invitado a "Pepsiman". Su aspecto recuerda a Dural de «Virtua Fighter» (con publicidad de la famosa bebida, claro) y su estilo de lucha es una recopilación de golpes de todos los demás luchadores.





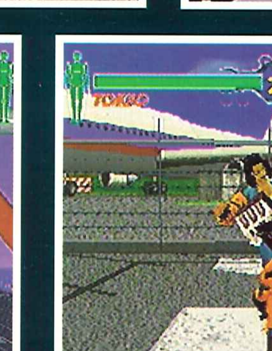


Como veis en estas imágenes, la calidad gráfica de este juego es muy similar a la de la recreativa. Pronto podremos disfrutar de esta maravilla en nuestras Saturn.











Rasca y Gana









Nintendo España, S.A.

Bases del Concurso

1/ En el número de Octubre de Hobby Consolas se proporciona un rasca y gana con 4 zonas rascables. Así mismo se proporcionará otro junto con el número de Noviembre. Hay 25 cartones premiados en el número de Octubre y 25 en el número de Noviembre.

2/ Para participar, el lector deberá rascar UNA y sólo UNA de las CUATRO zonas marcadas y comprobar si aparece el logo de Nintendo 64. Caso de que así sea, deberá llamar por teléfono al número (91) 654 81 99 y preguntar por el departamento de marketing, donde se le indicará la dirección de envío del cupón premiado.

3/ Caso de que ninguno de los 2 Rasca y Gana tuvieran premio (ni el de Octubre, ni el de Noviembre), el lector podrá enviar los 2 cupones conjuntamente en un sobre y entrará en el sorteo de otras 25 Nintendo64, más todas aquellas que no hubieran sido reclamadas en los 2 anteriores concursos.

La dirección de envío para los cupones NO premiados es:

HOBBY PRESS; Revista Hobby Consolas; Apdo. Correos 400; 28100 Alcobendas, Madrid; indicando en una esquina del sobre: SORTEO NINTENDO 64.

4/ Los cartones premiados de octubre deberán ponerse en contacto con Hobby Press antes del 25 de octubre de 1996. Los premiados en Noviembre deberán hacerlo antes del 25 de noviembre de 1996.

Por último, la fecha tope de recepción de los cupones no premiados y que entrarán en el Gran Sorteo será el 4 de Diciembre.

5/ Los ganadores de este sorteo serán notificados por carta y adicionalmente se publicarán sus nombres en Hobby Consolas.

6/ El ámbito territorial de esta promoción es Nacional.

7/ Los premios no serán canjeables por dinero.

8/ El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases, y cualquier supuesto que se produjese no especificado en las mismas, será resuelto inapelablemente por los organizadores de esta promoción.

IMPORTANTE: Las consolas se entregarán en la fecha en que Nintendo España las tenga disponibles. Fecha aproximada: 1 de Marzo de 1997.







Consigue las primeras Nintendo 64 que lleguen a España.

Hay dos tipos de premios, **directos** y **por sorteo** que te detallamos a continuación:

A) Premio Directo: Hay 25 cartones con premio en la revista del mes de Octubre y otros 25 en la revista del mes de Noviembre.

Si rascas UNA de las CUATRO zonas marcadas del cartón y aparece el símbolo de N64...

¡has ganado una Nintendo64!

En este caso, -si es un cartón de la revista de octubre-, llámanos antes del 25 de octubre al teléfono (91) 654 81 99 y pregunta por el Departamento de marketing. Si fuera un cartón de la revista de noviembre, llámanos antes del 25 de Noviembre.

Si no se reclama el premio antes de estas fechas, estas consolas formarán parte del "bote" y se acumularán para el sorteo final.

Si rascas tu cartón y no aparece el símbolo de Nintendo64, tranquilo, porque todavía tienes posibilidades. Guarda tu cartón y sigue estas instrucciones...

B) Premio por Sorteo: Entre todos los cartones no premiados sortearemos 25 Nintendo 64, más las consolas que no hayan sido reclamadas.

Para participar en este Gran Sorteo de Nintendo64, deberás enviarnos tus dos Rasca y Gana no premiados (el de Octubre y el de Noviembre), antes del 4 de Diciembre a:

HOBBY PRESS
Hobby Consolas
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas
Madrid

indicando en una esquina del sobre "Gran Sorteo Nintendo64"

¡Ah, y no te olvides de pegar en la zona indicada del cartón el logo de Nintendo 64 que aparece en la sección «En Pantalla»!

Bust★a★Move 2



¡¡Demuestra tu habilidad con el juego más adictivo de la historia y consigue premios explosivos!!

Premios
Ganadores Nacionales

1 TV-Vídeo
Sony Pantalla Black Trinitron de 14" • Menú de Pantalla • Conexión/ Desconexión automáticas • Conexión A/V frontal y 21 pins trasera • Mando a distancia • Vídeo Trilogic Plus • Función Auto Repeat • Reproducción de cintas PAL y NTSC • Autolimpiado de cabezales • Programación 6 eventos /1 mes

4 Consolas
Sega Saturn



+ Bust A Move 2

Premios
en los Centros Mail

126 Gorras
Centro Mail



126 Bubble Thing



126 Camisetas
Acclaim



Cupón Competición «BUST A MOVE 2»

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Provincia ....

Teléfono .... C.P. .... Edad ....

Centro Mail en el que participa ....

PUNTUACIÓN [ ]

Nombre con el que participa ___

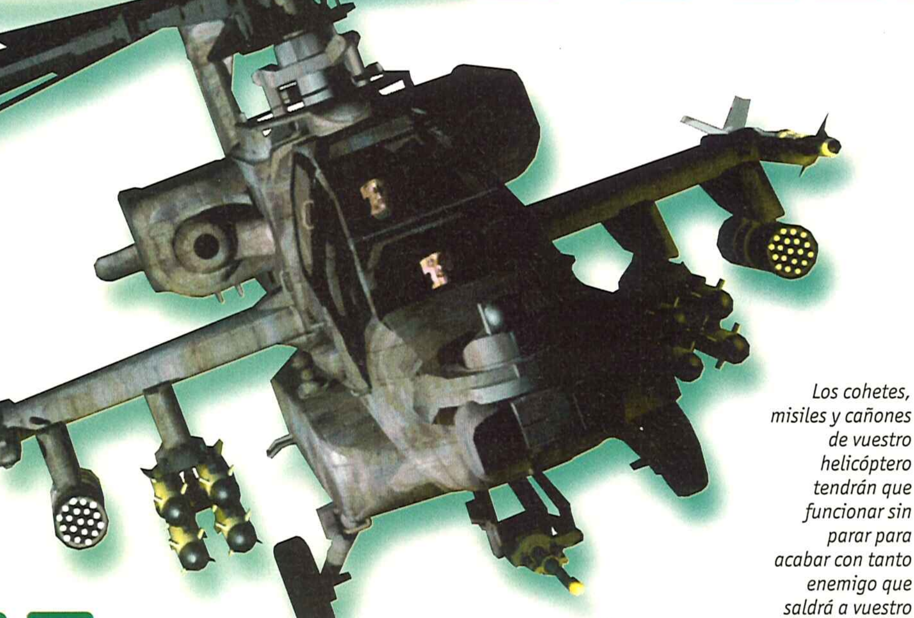
Presenta este cupón en cualquier Centro Mail. Este cupón no es válido sin el sello de Centro Mail.

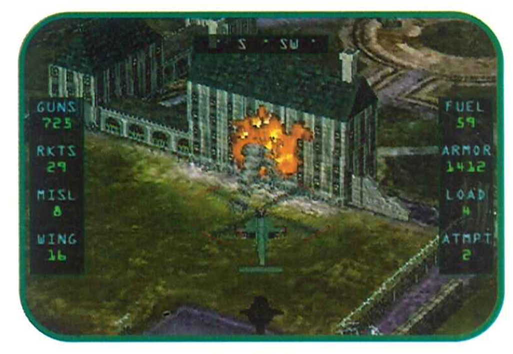


nacional
CREDIT
Bases
1. - Podrán participar en la competición todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que entreguen el Cupón de Participación en cualquiera de los Centros Mail de toda España.
2.- Los participantes deberán asistir a cualquiera de los Centros Mail y competir con el juego «Bust a Move 2» en una consola SegaSaturn. La competición tendrá lugar entre los días 25 de octubre y 25 de noviembre de 1996.
3.- Los tres ganadores de cada centro recibirán los siguientes premios: una camiseta de Acclaim, una gorra de Centro Mail y un Bubble Thing.
4.- Los cuatro competidores que hayan conseguido las mejores puntuaciones de toda España (máximo un ganador por Centro), viajarán a Madrid para competir en la final que tendrá lugar el sábado 14 de diciembre de 1996. Los organizadores correrán con los gastos de desplazamiento del ganador y de un acompañante si es menor de 18 años. (Ida y vuelta el mismo día).
5.- El ganador nacional será premiado con una consola SegaSaturn, un televisor con vídeo Black Trinitron Serie Combo de Sony y el juego «Bust a Move 2». El segundo, tercer y cuarto clasificados recibirán una consola SegaSaturn y el juego «Bust a Move 2».
6.- La fase de clasificación de la competición se jugará en modo puzzle y ganarán los 4 participantes que hayan conseguido las puntuaciones más altas en toda España. Posteriormente, en la competición final, los finalistas jugarán en dos parejas (por sorteo) en modo Versus. Los dos ganadores disputarán la gran final.
7- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE, ACCLAIM, CENTRO MAIL y HOBBY PRESS.
Acclaim
ArcadiA
SEGA
MAIL
TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE 2® is a trademark of TAITO CORPORATION. ©TAITO CORPORATION 1996. All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment ® & ©1996 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



SOVIET STRIKE





Los cohetes, misiles y cañones de vuestro helicóptero tendrán que funcionar sin parar para acabar con tanto enemigo que saldrá a vuestro paso.

¡QUE vienen los rusos!

La alarma ha sonado en la antigua Unión Soviética. Grupos de terroristas amenazan con crear una situación de peligro nuclear y alguien debe pararles los pies. ¿Adivináis quien...?

En efecto, os ha tocado a vosotros otra vez. De nuevo tendréis que colocaros el casco y subiros al mismo helicóptero desde el que arrasasteis el desierto en 1992, peinasteis la jungla en el 93 o pulverizasteis ciudades americanas en el 94.

En esta ocasión es el Este de Europa la zona que os espera vestida con sus mejores galas 3D y la que os tiene preparado un recibimiento de lo más "caluroso" que se reparte en 5 campañas altamente complicadas pero no menos trepidantes.

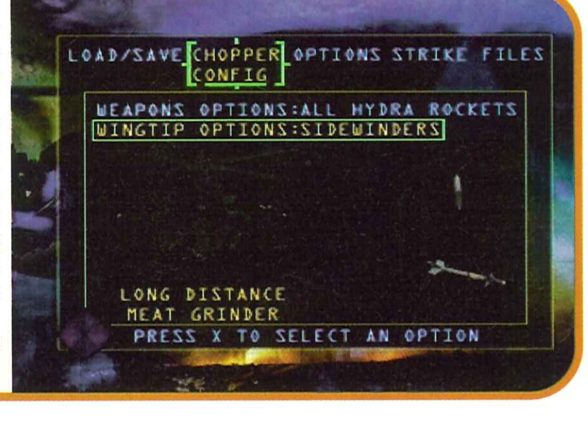
En cada una de ellas, y como valerosos pilotos del mejor helicóptero de combate del mundo que sois, tendréis que resolver un número determinado de misiones (oscilando entre 7 y 10) que os obligarán a destruir rádares, hundir barcos, salvar rehénes, evitar golpes de estado, etc, etc, etc...

La mayor parte de estas tareas las conoceréis antes de despegar a través de los ordenadores de la nave (o mejor dicho, leyendo el manual de instrucciones ya que, desgraciadamente, las voces están en inglés), pero es muy posible que ya en el aire recibáis por radio informaciones sobre agentes infiltrados que os hagan cambiar los planes de vuelo y añadan más emoción al combate.

Y si pertenecéis a ese tipo de pilotos que gustan de disparar a todo lo que se menea, quizá deberíais frenar vuestros impulsos, ya que «Soviet Strike», sin dejar de ser un juego de acción pura y dura, os obligará a utilizar ciertas dosis de estrategia, pues tanto el combustible como la munición son limitados y los lugares donde reabastecerse, más aún.

Planificar con cuidado y no malgastar ni un tiro tendrán que ser vuestros lemas si queréis superar con éxito cada teatro de operaciones. Si lo lográis tendréis la oportunidad de salvar la partida o apuntar un password. De lo contrario habréis desperdiciado una de las 3 oportunidades que EA os da para llegar hasta el final y convertiros así en los héroes del barrio.

Roberto Lorente



Una interesante novedad que presenta «Soviet Strike» con respecto a anteriores «Strike» es la posibilidad de configurar el armamento del helicóptero como deseemos, dependiendo de las misiones.

El espía que me habló

Es muy posible que en pleno vuelo os llegue un mensaje urgente, bien por radio o bien por TV, procedente de un agente infiltrado en el enemigo. Estas informaciones estarán, -what a pity!-, en inglés, por lo que si os quedáis a dos velas deberéis fijaros en los cambios que se han producido en el mapa.







En «Soviet Strike» ya no tendréis que cambiar de vehículo, como sucedía en anteriores títulos de esta serie. Vuestro copiloto será ahora el encargado de bajarse y ponerse al volante de máquinas de construcción, volar edificios o infiltrarse en las líneas enemigas. Eso sí, luego tendréis que regresar a recogerle.

La serie bélica de más éxito en la historia de los videojuegos se estrena en PlayStation con un compacto cargado de acción y con una calidad gráfica impresionante.



Los gráficos de este juego son impresionantes, tanto, que las montañas dan sensación total de relieve y parece que realmente estamos pilotando nuestro helicóptero entre escarpados picos.



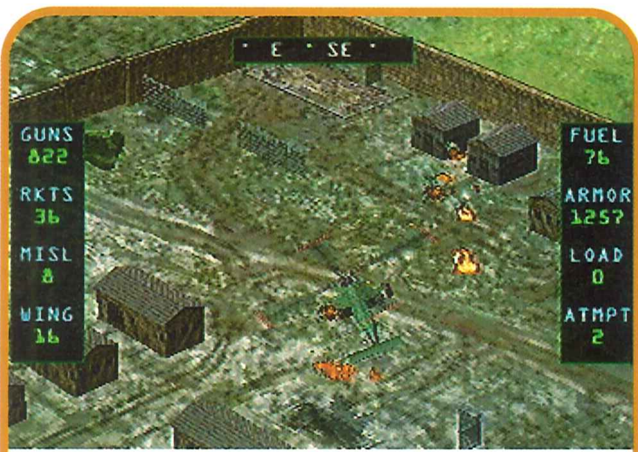


Desde las cumbres de los Urales a las calles de Moscú, pasando por el desierto o el Mar Negro. Cualquier terreno es bueno para que acudamos prestos con nuestro helicóptero de combate.









Los campos de prisioneros serán un lugar de obligada visita. Con el torno del helicóptero tendréis que recoger cuantos prisioneros podáis y llevarlos a toda velocidad a zonas seguras antes de que sea demasiado tarde.

La próxima a mano derecha



Si queréis saber de una forma más gráfica cuál debe ser vuestro siguiente paso, podréis consultar un mapa de la zona y localizar en él dónde se encuentra el fuel, la munición, los enemigos y, en general, todos vuestros objetivos.





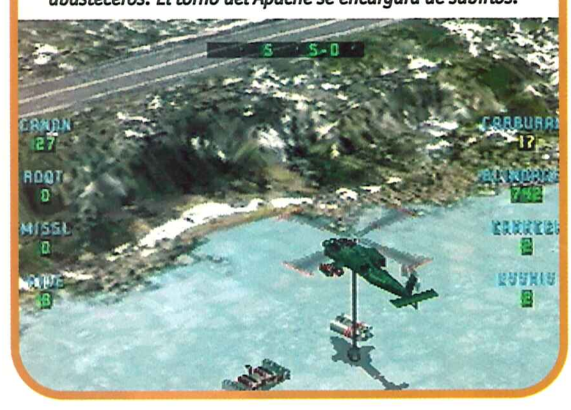
Diferentes puntos de vista

Además de la vista posterior que se ha mantenido constante en toda la saga, este juego permite controlar al Apache de una forma más libre que en EA han denominado "avanzar en zig zag".



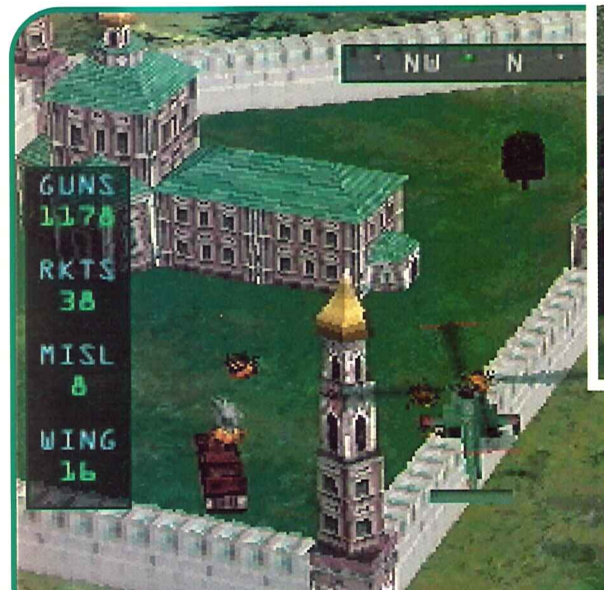


Cuando la munición o el combustible escaseen tendréis que localizar rápidamente depósitos apropiados donde abasteceros. El torno del Apache se encargará de subirlos.





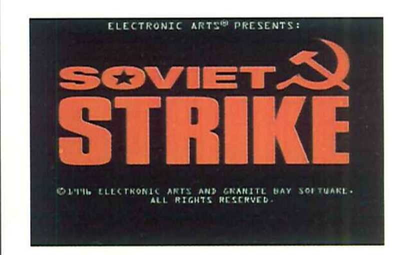
Muchos teatros de operaciones se volverán más sencillos si desde el principio nos encargamos de "cegar" al enemigo destruyendo sus rádares o sus centros de energía.





En «Soviet Strike» tendréis ocasión de llamar a las puertas del mismísimo Kremlin. El motivo de la visita no puede ser más curioso: salvar a Yeltsin de un golpe de estado.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción/Estrategia
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Electronic Arts
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5 Campañas
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 93

Impresionante el entorno 3D que se han marcado en EA para este juego. Edificios, vehículos, montañas... todo parece estar en relieve y salirse de la pantalla. Sin duda los mejores vistos jamás en un juego de esta serie.

Sonido: 90

Las ráfagas de ametralladora, cañonazos, explosiones y balas rebotadas se hacen escuchar sobre todo lo demás. Pero os aseguramos que también hay música y que no está nada mal.

Jugabilidad: 89

El juego en sí, se juega sólo. Pero que ciertas informaciones te las digan en inglés, no ayuda mucho a cumplir misiones. Por suerte, los mapas son muy detallados.

Diversión: 94

Toda la emoción que es capaz de proporcionar un juego de disparos está reunida en este compacto. Si además le añades el aliciente de poder volar en un helicóptero... Imposible aburrirse.

Valoración: 93

Electronic Arts ha efectuado un estreno inmejorable para su saga «Strike» en las 32 bits.
En este título para PlayStation ha sabido combinar a la perfección toda la diversión que se desprende de pilotar un helicóptero y afrontar numerosas misiones repletas de acción, con el "placer" que produce disfrutar de unos gráficos 3D tan realistas que parece que estamos metidos en medio de la batalla.
A pesar de que las voces están en inglés (fuerte tirón de orejas para EA, porque este detalle afecta ligeramente al resultado final del producto), «Desert Strike» es una auténtica gozada de juego.

Ranking:

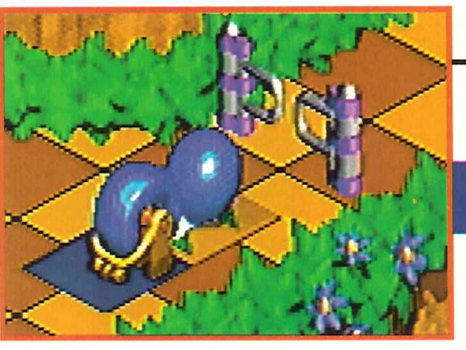
No hay juegos parecidos para PlayStation.



COMO CULTIVAR UNAS MANZANAS PERFECTAS.
DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.
"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"
La mejor receta, para la tarta de manzana.
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



La primera fase es una sencilla toma de contacto con el juego que nos enseñará el uso de los lanzadores, la utilidad (y peligros) de llevar a todos los flickies con nosotros y, sobre todo, a manejarnos en las 3D.





Sonic 3D

The flicky's Island



Una NUEVA dimensión

›onic, uno de los héroes más ›sagrados de la historia de ›ideojuegos, se ha dejado ›elar para convertirse casi en ›nascota de nueva ›eración dentro de un "viejo" ›rte.
›ra ello ha cambiado su look ›prite plano por una nueva ›a de sprite renderizado ›ıcho más acorde con las modas del momento. Su entorno y sus amigos -y enemigos- se han adaptado ›a las tendencias actuales, ›elando un mundo en 3 dimensiones absolutamente ›evo para la 16 bits de Sega.

Pese a estos cambios estéticos, el concepto y la esencia de este nuevo juego siguen siendo los ›ı acompañado desde ›co-espín azul y, de esta ›berá intentar liberar a sus ›ados por Robotnik en las monstruos de turno. ›argo, también hay lugar ›ı algunas novedades en ›ıanto a la jugabilidad. Por ›ejemplo, los enemigos, al ser destruidos, dejarán en libertad a unos pequeños pajarillos multicolores llamados "flickies" que son el eje de toda la historia. Sonic deberá liberar en cada nivel a cinco de estos pajarillos, hacer de niñera y acompañarlos sanos y salvos hasta el final.

Para asegurarse la salvación de estos flickies podrá ir poniéndolos a salvo poco a poco o cargar con todos hasta el final, aunque de esta forma se arriesgará mucho más a perderlos por el camino, lo que, por otra parte, puede reportarle numerosas ventajas ya que estos personajillos pueden llegar a algunos rincones a los que no puede hacerlo el propio Sonic.

Cada fase está compuesta por dos grandes niveles que a su vez se dividen en pequeños sub-niveles culminados por un enemigo final siempre con forma de Robotnik mecanizado. Las cosas se van complicando a medida que el juego avanza, presentando trampas y enemigos de manera estratégica para hacernos perder a los flickies y obligarnos a volver atrás para encontrarlos en cualquier recoveco de los cada vez más intrincados mapeados.

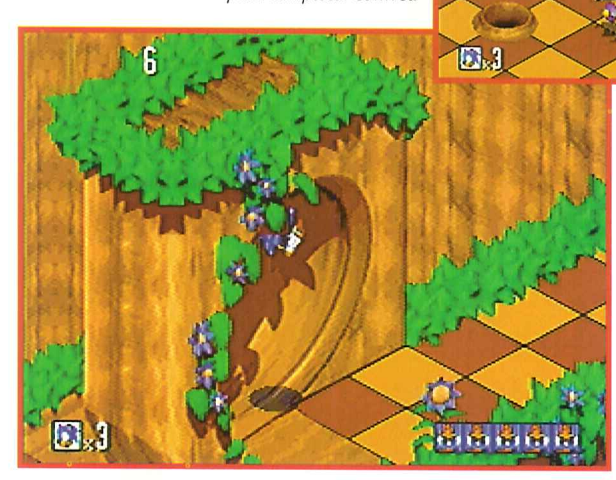
Pero lo verdaderamente sorprendente de este «Sonic 3D» es el alarde técnico que nos ofrece, el cual ha conseguido mover a una velocidad endiablada los complejos elementos renderizados y tridimensionales del juego, anteponiendo en algunos casos la jugabilidad a la mera demostración gráfica. El resultado es un juego que no sólo divierte sino que, además, asombra.

Como todo buen Sonic, nos invitará no sólo a terminar el juego, sino a completarlo, lo que garantiza la diversión durante muchas, muchas horas para todos los usuarios de Mega Drive.

Sonia Herranz

Fase 1:
Green Grove

El ataque giratorio de Sonic será la opción más segura de acabar con los enemigos. Además, debemos acabar con todos para asegurarnos de recoger todos los flickies, hecho imprescindible para completar el nivel.



En esta fase los enemigos no son demasiado peligrosos. Sólo el gusano de la imagen inferior puede complicarnos la vida si no acertamos a golpearle en la cabeza en el momento oportuno.

Fase 2:
Rusty Ruin





Los giradores que se ven en la imagen superior nos lanzarán como peonzas para destruir las columnas que cierran ciertos caminos. Por desgracia, [de este modo no podemos acabar con los enemigos.

Lo peligroso de esta fase son las numerosas trampas, en forma de mazas, fuego y cuchillas que se han dispuesto por su largo mapeado.

Sonic ha alcanzado en este juego las mayores cotas de calidad de su historia en Mega Drive, tanto en lo que se refiere a gráficos como a jugabilidad e incluso a originalidad.

¡A por las Esmeraldas!

En cada fase hay dos personajes ocultos: Tails y Knuckles. Si somos capaces de encontrarlos y llevarles más de 50 anillos accederemos a sus respectivas fases de bonus.

Y si además cumplimos los objetivos marcados, al final de cada uno de estos niveles extra recogeremos una Esmeralda del Caos. Al conseguir las 14 (7 por personaje) disfrutaremos del auténtico final de «Sonic 3D».



Fase 3:
Spring Stadium

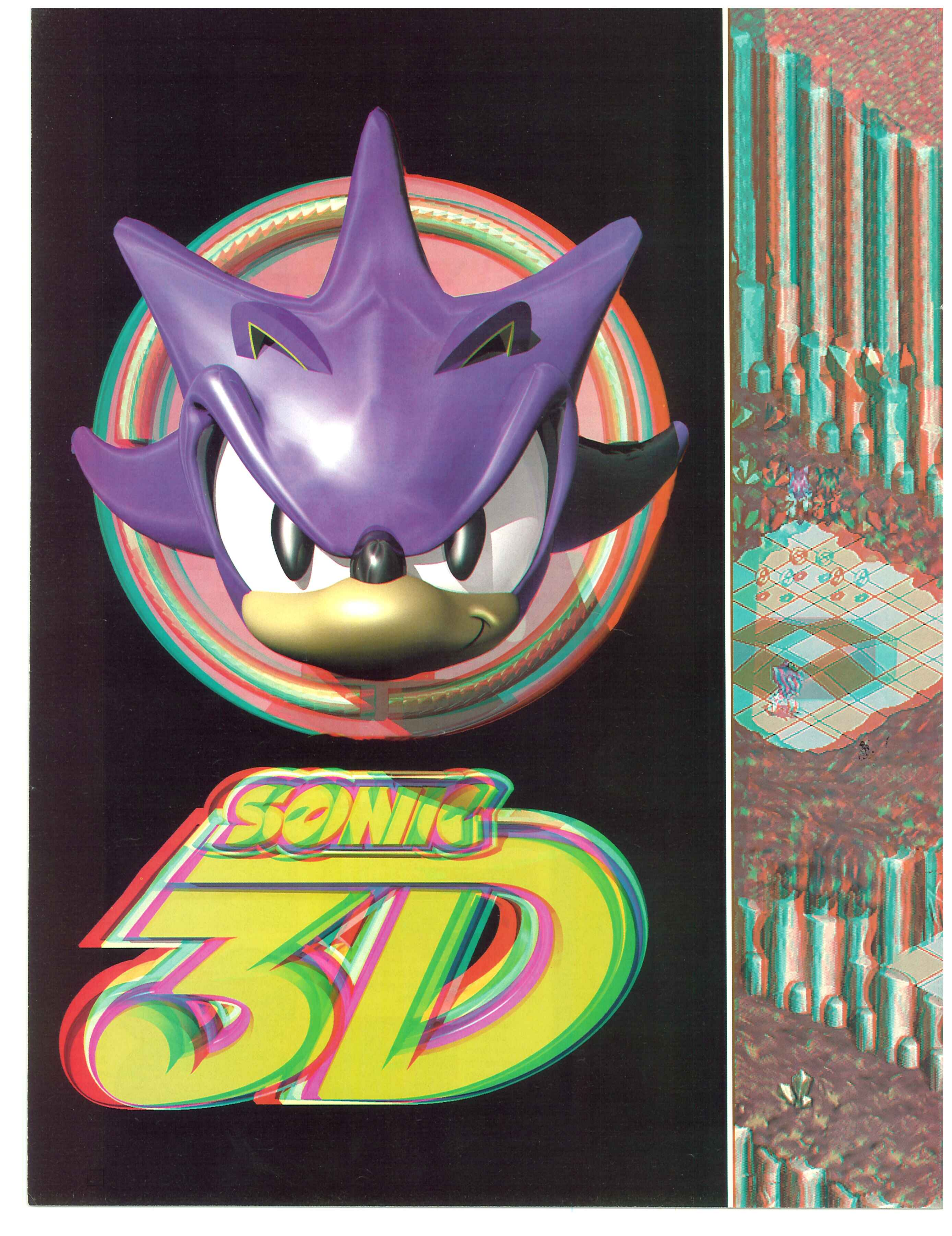


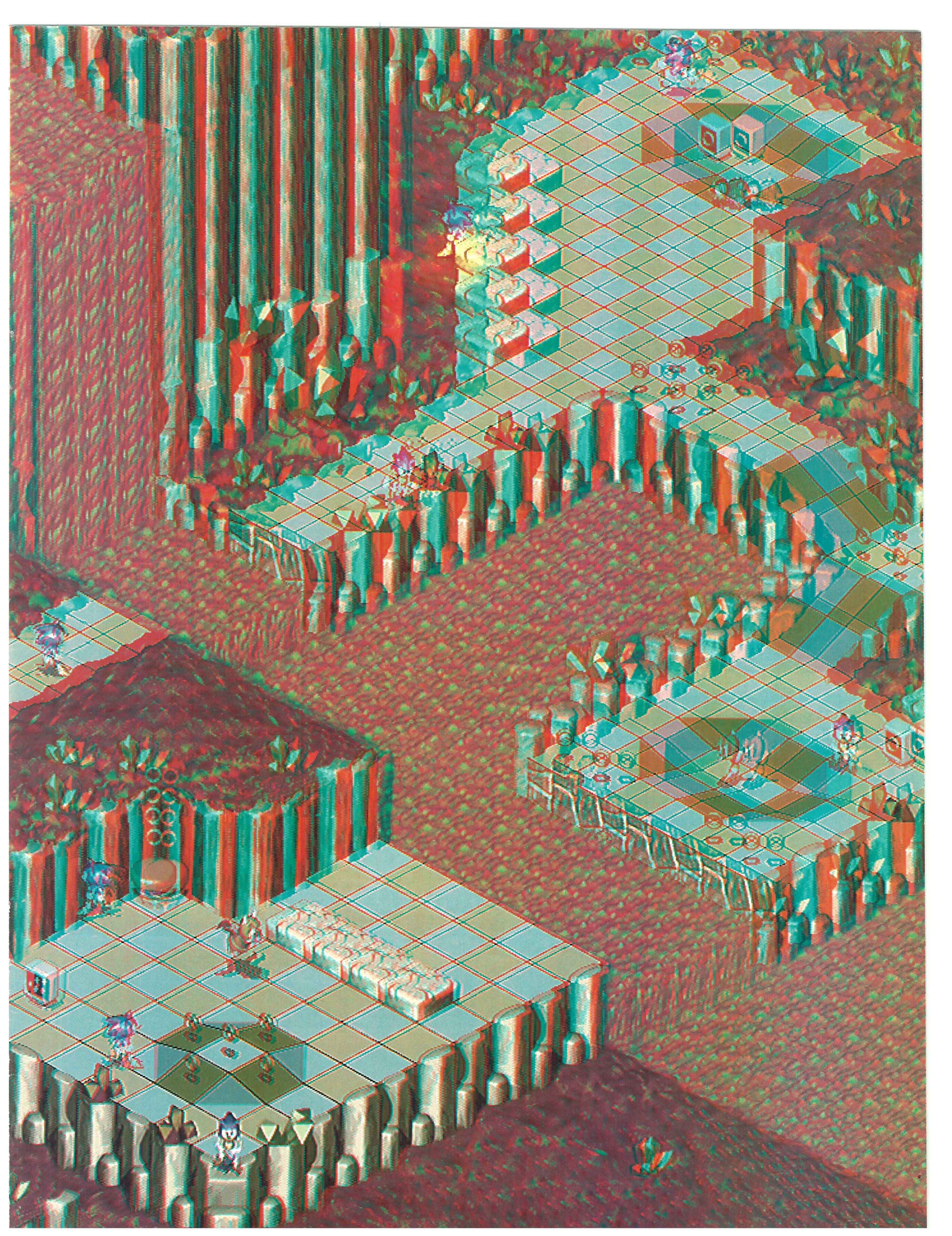
El suelo será en esta fase una constante fuente de peligros. Si estamos demasiado tiempo en un sitio acabaremos siendo atravesados.

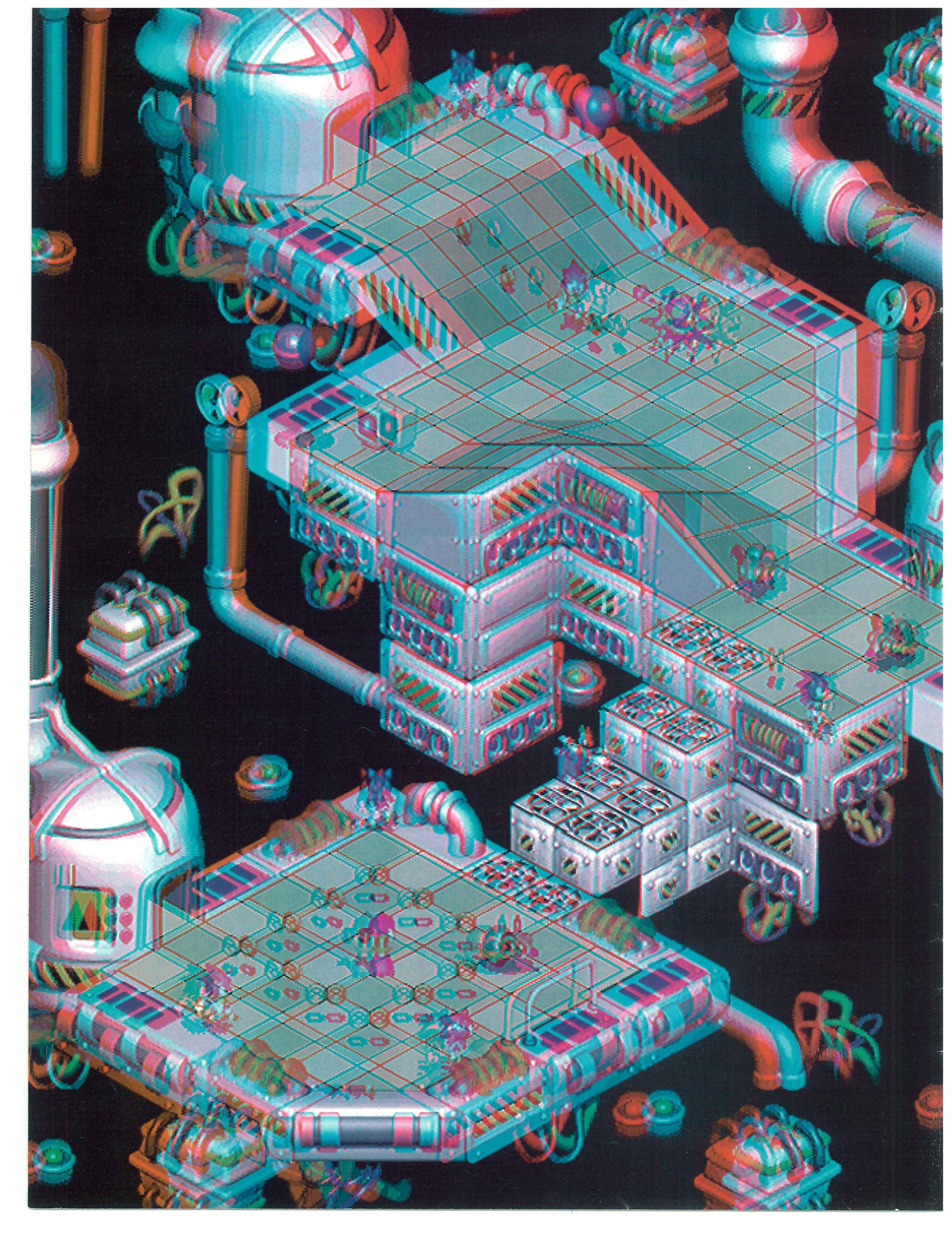
Mantener el equilibrio mientras somos zarandeados por rebotadores no será sencillo, y menos aún si lo que queremos es subir por una pendiente.

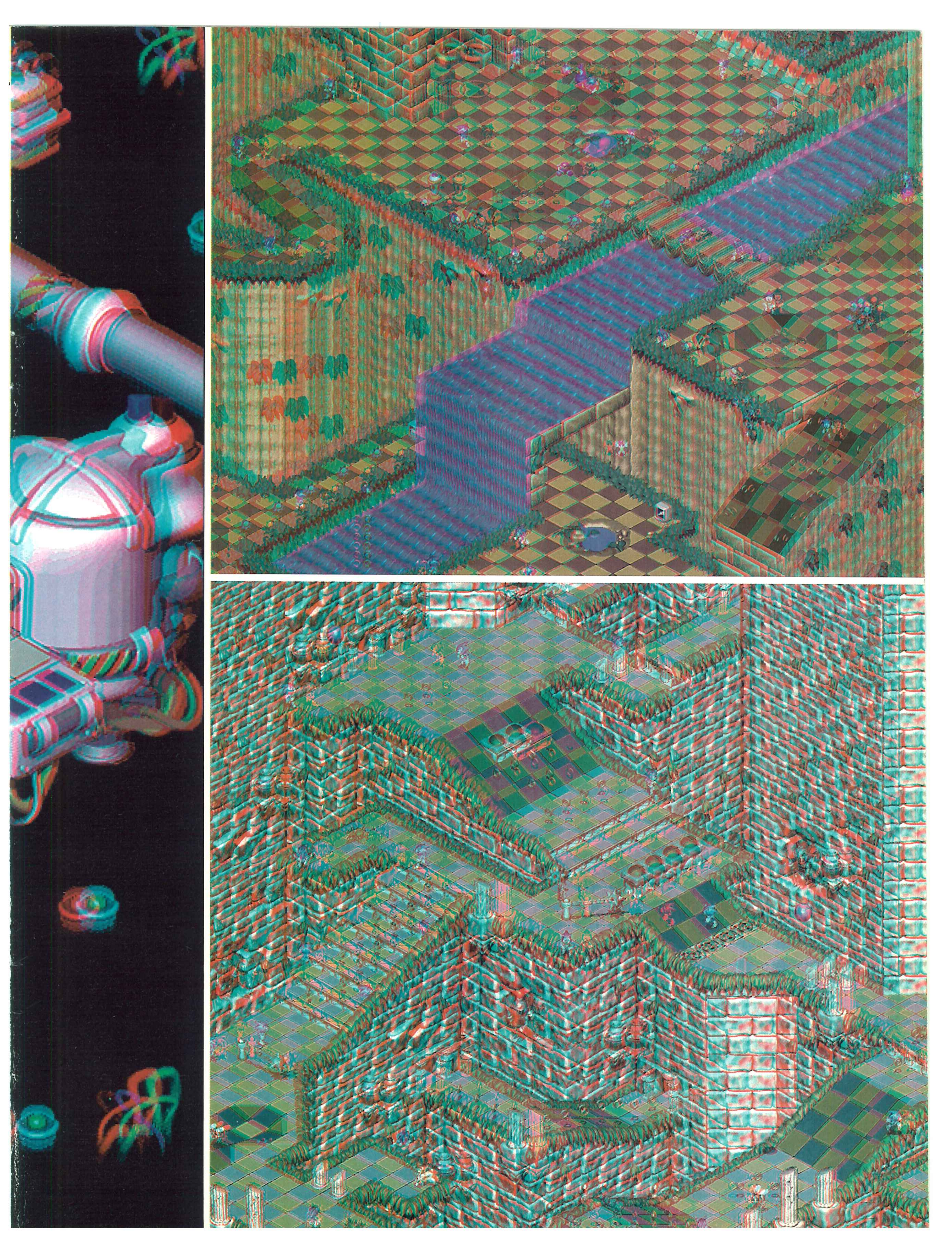


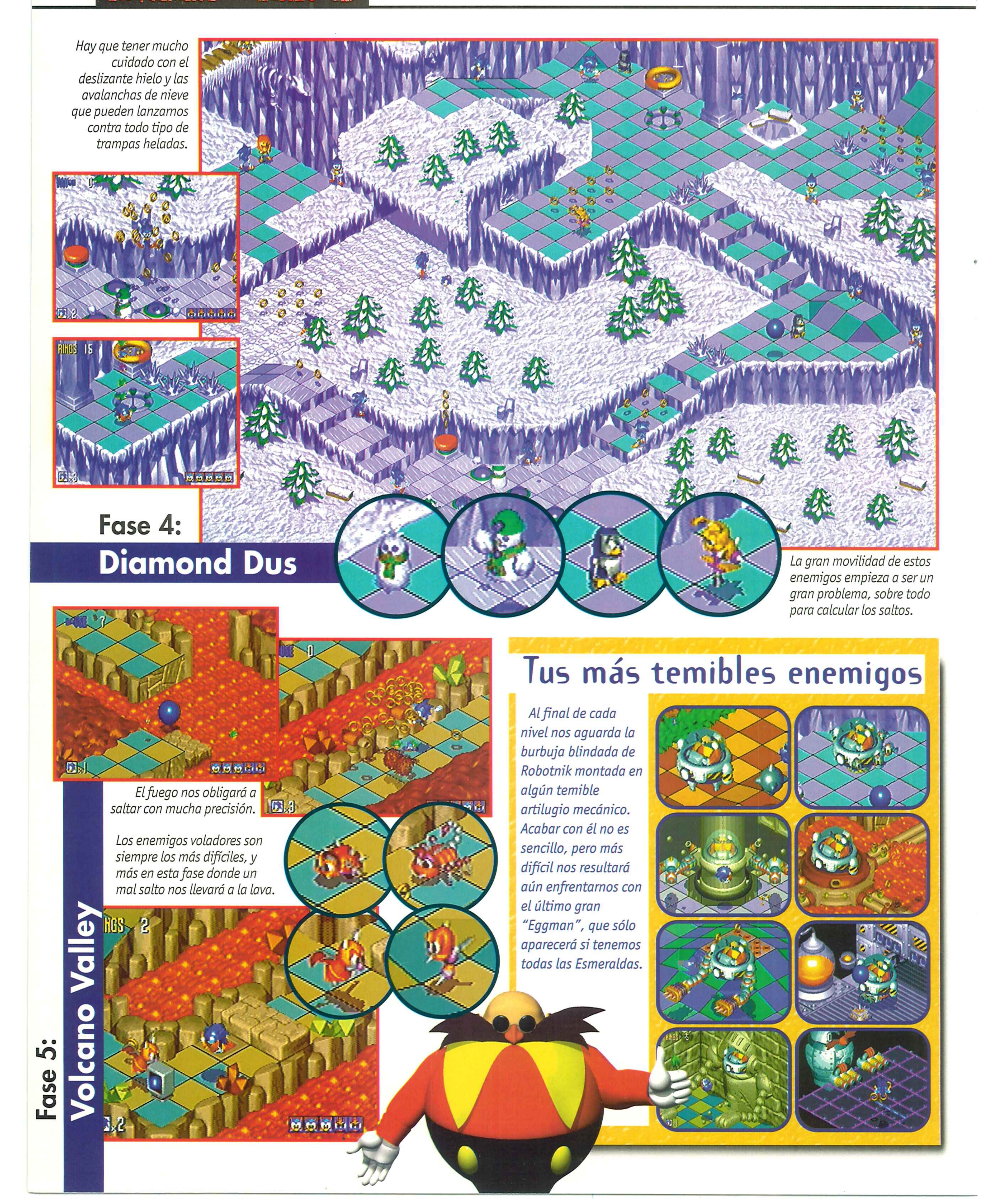
Los peligrosos enemigos de esta fase tienen la mala costumbre de situarse en lugares en los que resulta más que peligroso permanecer durante demasiado tiempo.


SONIC
3D









Hay que tener mucho cuidado con el deslizante hielo y las avalanchas de nieve que pueden lanzarnos contra todo tipo de trampas heladas.

Fase 4: Diamond Dus

La gran movilidad de estos enemigos empieza a ser un gran problema, sobre todo para calcular los saltos.

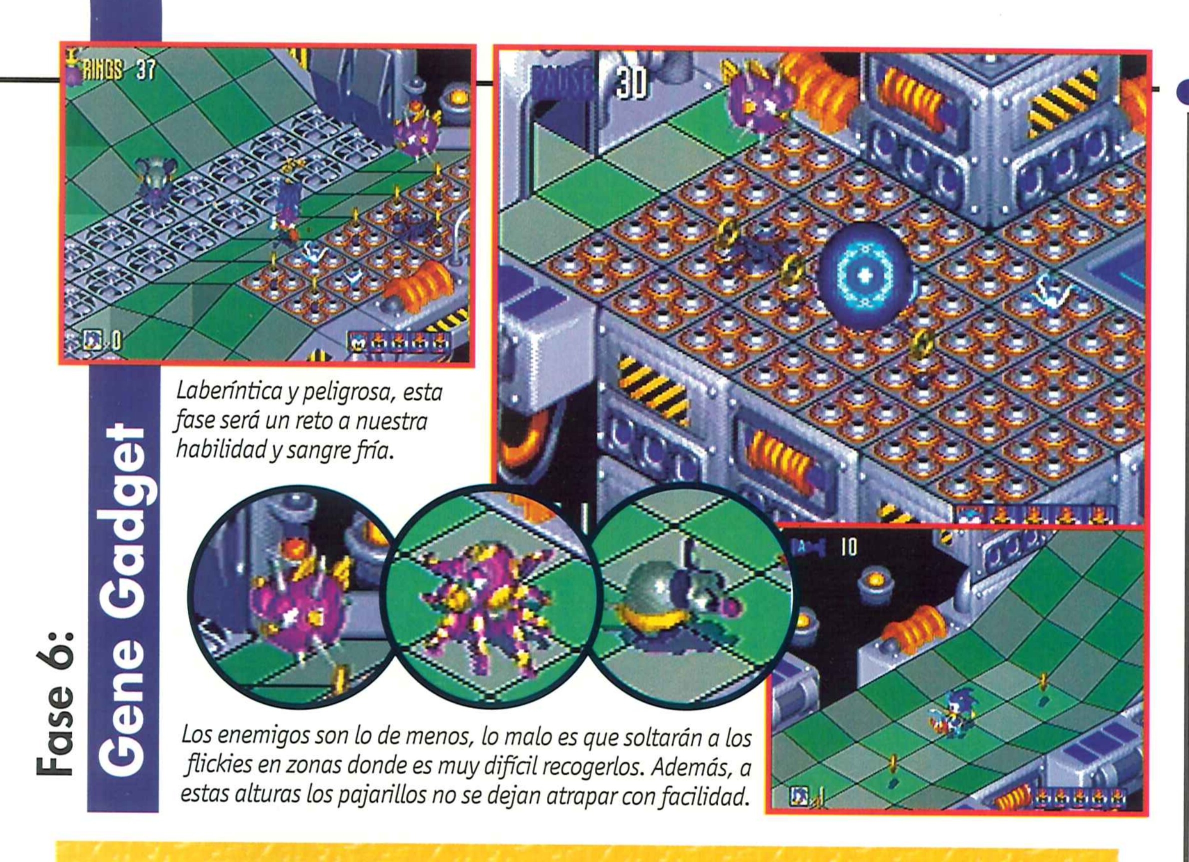
Fase 5: Volcano Valley

El fuego nos obligará a saltar con mucha precisión.

Los enemigos voladores son siempre los más difíciles, y más en esta fase donde un mal salto nos llevará a la lava.

Tus más temibles enemigos

Al final de cada nivel nos aguarda la burbuja blindada de Robotnik montada en algún temible artilugio mecánico. Acabar con él no es sencillo, pero más difícil nos resultará aún enfrentarnos con el último gran "Eggman", que sólo aparecerá si tenemos todas las Esmeraldas.



Fase 6: Gene Gadget

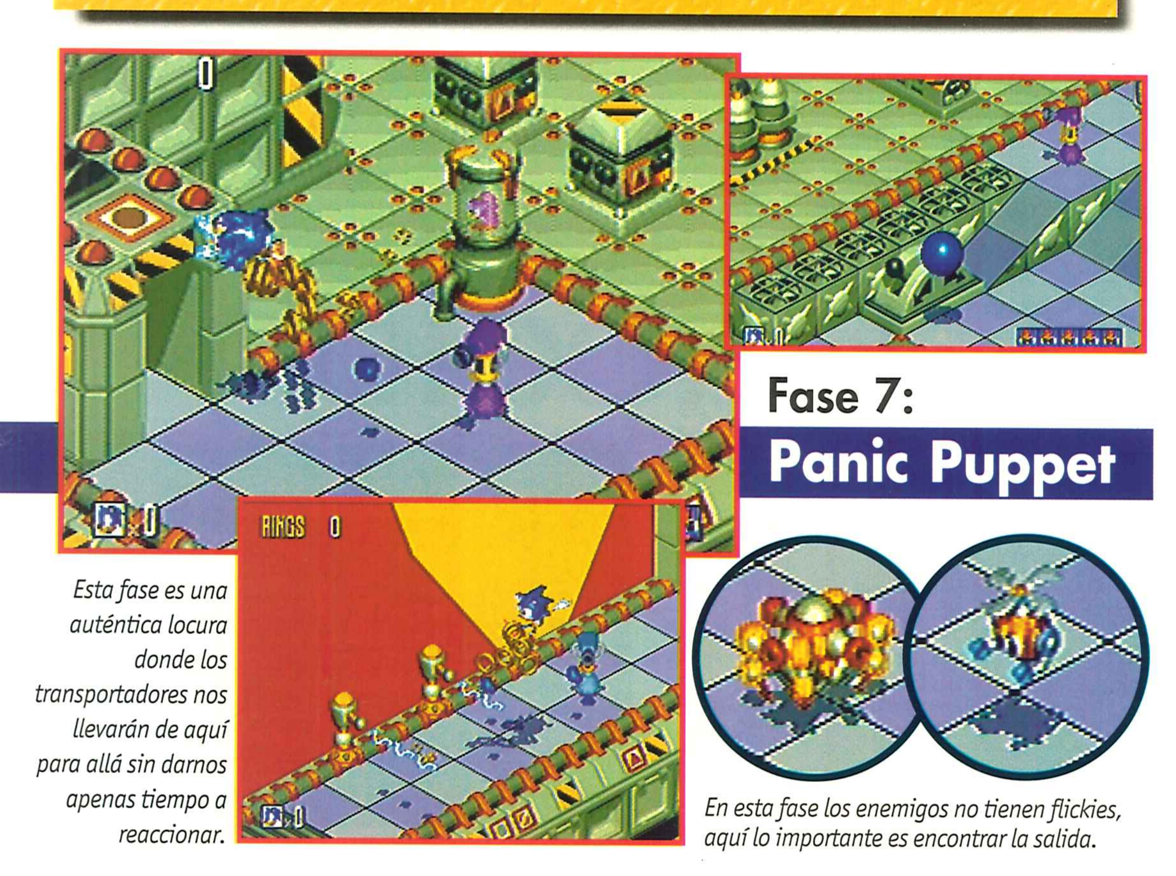
Laberíntica y peligrosa, esta fase será un reto a nuestra habilidad y sangre fría.

Los enemigos son lo de menos, lo malo es que soltarán a los flickies en zonas donde es muy difícil recogerlos. Además, a estas alturas los pajarillos no se dejan atrapar con facilidad.

Ayudas con forma de monitor

Hay ocho tipos de monitores que pueden ofrecernos elementos tan importantes como escudos contra ciertas trampas, vidas extra, anillos, invencibilidad momentánea o más velocidad.





Fase 7: Panic Puppet

Esta fase es una auténtica locura donde los transportadores nos llevarán de aquí para allá sin darnos apenas tiempo a reaccionar.

En esta fase los enemigos no tienen flickies, aquí lo importante es encontrar la salida.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	TRAVELLERS TALES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	7 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 99
La gran calidad de los gráficos renderizados no es nada comparada con la velocidad con la que éstos se mueven sobre los larguísimos mapeados 3D.

SONIDO: 96
Los tradicionales efectos sonoros y alegres melodías de siempre.

JUGABILIDAD: 98
Os costará acostumbrarnos al deslizante movimiento de Sonic y a la perspectiva, pero en realidad es más jugable que otras entregas de la serie.

DIVERSIÓN: 98
Es un juego casi tan largo como difícil, que va proponiendo retos cada vez más complicados, consiguiendo atraparnos paso a paso. Resultará muy divertido para todo el mundo.

VALORACIÓN: 99
«Sonic 3D» desprende una magia especial que sale tanto de sus impresionantes gráficos como de su tremenda jugabilidad, al tiempo que, -a pesar de desarrollar una idea totalmente nueva en un entorno diferente y original-, ha sabido mantener todas las virtudes que siempre han caracterizado a la saga.
«Sonic 3D», además de tratar de divertir durante muchísimo tiempo, también ha querido demostrar que Mega Drive se atreve con las renderizaciones y los espacios tridimensionales (teniendo en cuenta las posibilidades de una 16 bits, por supuesto), objetivos que ha cumplido de una manera tan clara que nos atrevemos a decir que no volveremos a ver otro juego como éste en Mega Drive. Posiblemente «Sonic 3D» ha tocado techo.

RANKING:
No hay juegos similares para Mega Drive.



JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGÍA

Este impresionante compacto para PlayStation que acaba de aparecer en el mercado, -poco se sabe en estos momentos de la versión para Saturn-, es un magnífico homenaje a la serie cinematográfica "Jungla de Cristal" que, como es lógico, utiliza el argumento de las tres películas protagonizadas por Bruce Willis como hilo conductor.

La estructura del juego está dividida en tres partes claramente diferenciadas y que reviven los principales momentos de cada uno de los largometrajes de la trilogía. De esta forma se nos frecen tres juegos con planteamientos que muy poco tienen que ver entre sí y que incluso podrían haber sido vendidos independientemente, por lo que podemos decir abiertamente que Electronic Arts se ha marcado el lujo de ofrecernos un auténtico 3 en 1.

El tema comienza con «Die Hard», un "shoot'em up" en 3D que nos invita a recorrer el interior de un enorme edificio en el que una peligrosa banda de terroristas tiene a varios rehénes bajo su poder.

«Die Harder» es la segunda parte y aquí participaremos en una arcade de disparos muy similar a «Virtua Cop», en el que enfrentarnos a un nuevo grupo de terroristas que tienen tomado un aeropuerto.

El último episodio, «Die Harder, The Vengance», lo afrontaremos montados sobre un coche y nuestro cometido será detonar las bombas que un loco ha repartido por toda la ciudad. Como en los simuladores de coches habituales, podremos cambiar la vista entre una interior y dos exteriores, pero lo más alucinante de todo será que podremos desplazarnos líbremente por toda la ciudad guiándonos con la ayuda de una brújula que indicará la localización del artefacto explosivo.

A grandes rasgos estas son las bases de este sensacional compacto del que tan sólo voy a decir una palabra más: IMPRESCINDIBLE.

Roberto Lorente

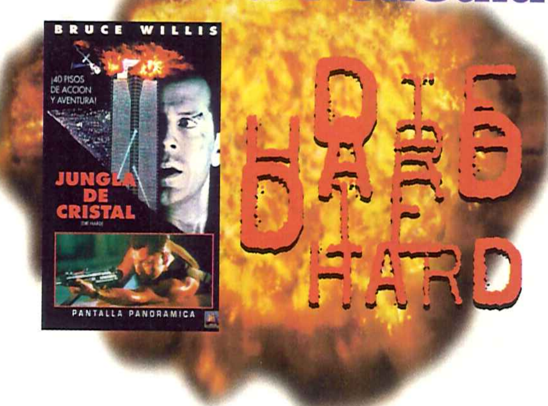
El TRIPLE de acción



«Jungla de Cristal. La Trilogía» os deja una libertad absoluta a la hora de afrontar los tres retos. Desde el principio podréis escoger cualquiera de ellos.

A pesar de que la presencia de textos en «JDC. La Trilogía» no es masiva ni especialmente importante podréis disfrutar de todos ellos totalmente traducidos al castellano.

Primera Película



Como podéis ver, el aspecto gráfico de este primer juego es realmente impresionante.

En el Edificio Nakatone

La primera parte de este explosivo título está basada en la primera película de la trilogía que, como recordaréis, transcurre en un moderno rascacielos tomado por un grupo de terroristas. Aquí acompañaremos al protagonista de la serie-, el policía Mclaine-, a recorrer todos los pisos de este gigantesco edificio con el fin de eliminar a los malos y salvar a los rehénes.
Esta labor la realizaremos a través de un "shoot'em up" tridimensional que hace gala de unos escenarios de gran calidad y en el que encontraremos un amplio repertorio de armas. El reto final: llegar a la azotea y acabar con el jefe.



El primer juego nos invita a recorrer un enorme rascacielos plagado de terroristas a través de un "shoot´em up" tridimensional.





Salvar a los rehénes a veces tendrá su recompensa, como en esta ocasión en la que obtenemos una vida extra.

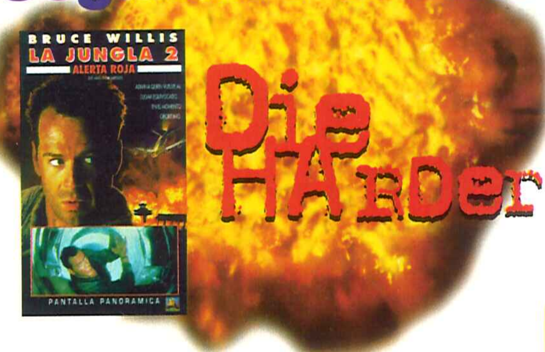


A lo largo del juego tendremos que mirar muy bien dónde disparamos: los terroristas se suelen hacer acompañar de rehénes que, lógicamente no deben sufrir daño.





Segunda Película





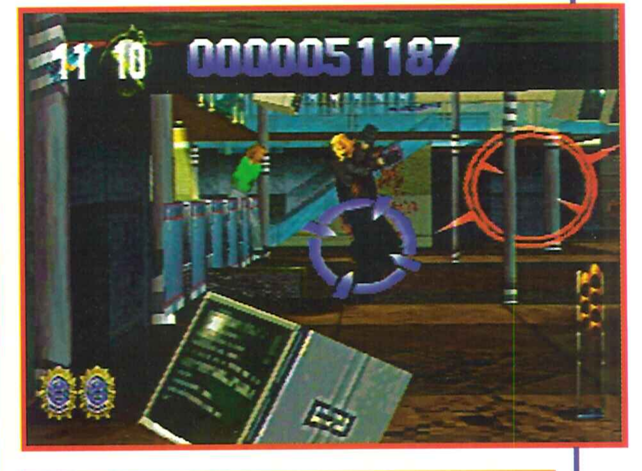
En el aeropuerto

Mclaine es el único policía que tropieza dos veces con los mismos terroristas. Ahora nos encontramos en un aeropuerto, pero la misión sigue siendo la misma: eliminar a los malos y evitar daños a los civiles. Lo que sí cambia es el modo de juego, que ahora es un "shoot'em up" en primera persona en el que sólo vemos un punto de mira que se desplaza sobre el escenario. Atentos porque existen rutas secretas que esconden un montón de premios. No olvidéis recoger munición y cambiar de arma tan pronto como podáis. El reto: llegar vivo al final y poder contarlo.



Pensando en este nivel, Electronic Arts tiene previsto comercializar en breve una pistola que además será compatible con otros juegos de disparo.

El segundo juego nos traslada a un aeropuerto, donde deberemos enfrentarnos a un arcade de disparos tipo «Virtua Cop».





Un círculo azul rodeará a los posibles objetivos mientras que uno de color rojo lo hará con la amenaza más inminente. Empezad a disparar sobre estos últimos ya que son los que pondrán en peligro antes vuestra vida. Después dedicaros a buscar munición y armas.



Los terroristas son gente sin escrúpulos que no dudarán en esconderse tras los inocentes rehenes para evitar ser alcanzados.





Si disparáis a los contenedores y cajas que veáis podréis conseguir munición, armas y energía. Afinad la puntería y nunca os quedaréis desarmados.

Tercera Película

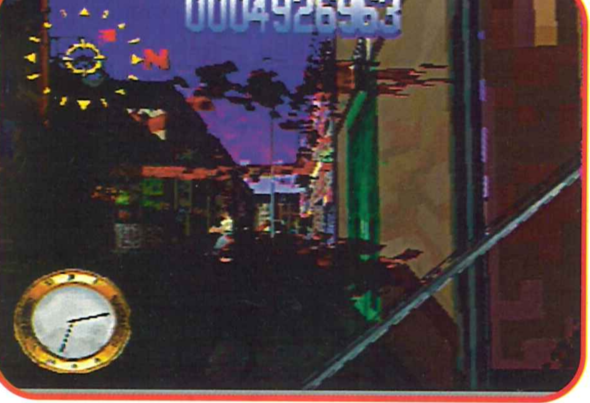
DIE HARD WITH A VENGEANCE

El tiempo que tendremos para llegar a la siguiente bomba será muy justo. Si perdéis un segundo la bomba estallará y os pasará lo que veis arriba.

En las calles

Para el final queda la fase más emocionante: un loco ha sembrado la ciudad con bombas y hay que detonarlas antes de que provoquen una catástrofe. Montados en un taxi tendremos que atravesar las calles de la ciudad a toda velocidad con el fin de chocar contra los artefactos explosivos que, lógicamente, se encuentran muy alejados entre sí.
El reto: llegar a tiempo al siguiente Boom.





Conducir a gran velocidad por calles llenas de gente tiene sus peligros (sobre todo para los peatones, por supuesto). Evitad llevaros a muchos por delante y los bonus al final de la fase serán mayores.



El compacto se cierra con un juego trepidante en el que deberemos recorrer las calles de Nueva York subidos en un taxi.

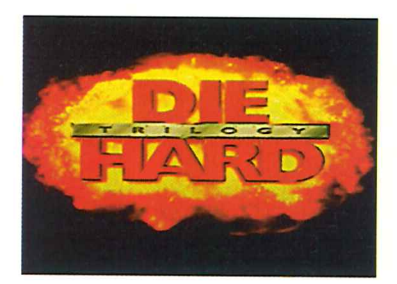


El taxi que conduciréis se irá abollando con los golpes y llegará un momento en el que pierda velocidad. Cuando esto ocurra no dudéis en cambiarlo por otro coche.



Los momentos más espectaculares de la fase os serán ofrecidos desde una cámara externa que le da más aspecto de película al juego.

Consola: PlayStation
Tipo: Acción
Compañía: Electronic Arts
Programación: Fox/Probe
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 3 Juegos
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 95
Una inteligente utilización de los polígonos permite mantener un nivel altísimo en los 3 juegos. Geniales.

SONIDO: 92
Voces digitalizadas, explosiones, tiros... todo vale con tal de dar un ambiente de lo más peliculero. El efecto es súper realista.

JUGABILIDAD: 95
Cada juego propone un reto diferente y exige un período de aprendizaje. Por fortuna éste se limita a un par de partidas y enseguida se puede disfrutar sin complicaciones.

DIVERSIÓN: 96
Los 3 juegos que componen el compacto tienen calidad suficiente como para tener éxito en solitario, pero juntos forman un espectáculo que no puedes perderte.

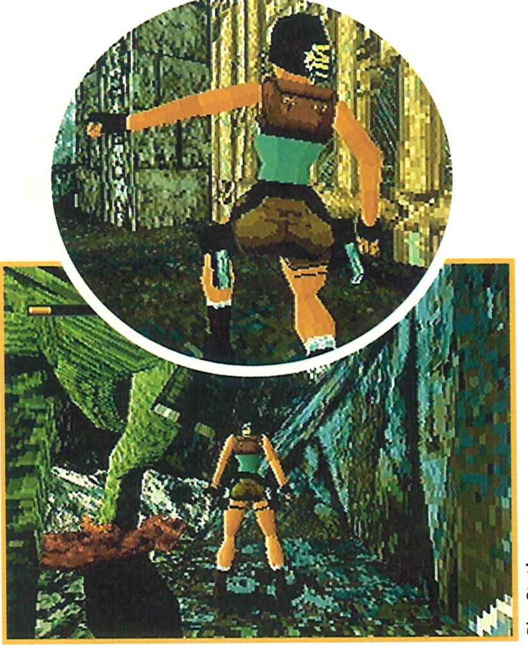
VALORACIÓN: 95
Reunir varios juegos en un mismo compacto no es nada nuevo y de hecho las recopilaciones están multiplicándose en los últimos meses. Sin embargo «Jungla de Cristal. La Trilogía» es mucho más que eso: son tres juegos en uno, pero tres juegos absolutamente nuevos y de una calidad sorprendente. Es como poder disfrutar con «Loaded», «Virtua Cop» y «Twisted Metal» a la vez, pero sin pagar tres veces e incluso alcanzando en algunos momentos niveles de diversión aún mayores que en los títulos citados. Creednos, «Jungla de Cristal, La Trilogía», es el sueño de todo jugón hecho realidad.

RANKING:
Jungla de Cristal

No hay nada parecido para PlayStation

PlayStation
SegaSaturn

TOMB RAIDER


Saturn


PlayStation


PlayStation

Os presentamos a Lara, la heroína de este juego y cuya condición de mujer no le impide afrontar todo tipo de peligros. Todo un carácter.

Saturn

ARMAS de mujer

Enfrentarnos a un Tiranosaurio, escalar un glaciar, encontrar un ídolo de oro, desarrollar poderes psíquicos, acabar con una banda de mercenarios, nadar huyendo de cocodrilos...

¿El Dr. Grant, Indiana Jones, Spiderman y Tarzán en el mismo juego? Pues más o menos sí, porque los chicos de Core se han propuesto con este juego poner a prueba toda nuestra destreza y astucia para resolver las situaciones más dispares y embarazosas.

Y es que este «Tomb Raider» no es un juego cualquiera. El jugador que se deje atrapar por su especial atmósfera y su inteligente desarrollo descubrirá un increíble mundo lleno de sensaciones que empiezan por un entorno tridimensional absolutamente real y que terminan con una sucesión de fases y situaciones tan complicadas como originales, variadas, espectaculares y, sobre todo, divertidas. Es, sin duda, un título tan absolutamente brillante a nivel técnico como audaz en su aspecto jugable.

«Tomb Raider» se encuentra a caballo entre las plataformas y la aventura y en él se nos invita a asumir el papel de Lara, una especialista en investigar antiguas civilizaciones. Al igual que ocurre con el Dr. Jones, el aspecto de Lara es, sin embargo, el de una mercenaria más que el de una arqueóloga: armada con dos pistolas que desenfunda con inusitada rapidez y utiliza con certera puntería, esta jovencita puede salir airosa de casi cualquier situación gracias a su impresionante poderío físico.

Nada más cargar el juego, la "intro" nos mete de lleno en la historia y nos muestra cómo hemos quedado atrapados en ➤



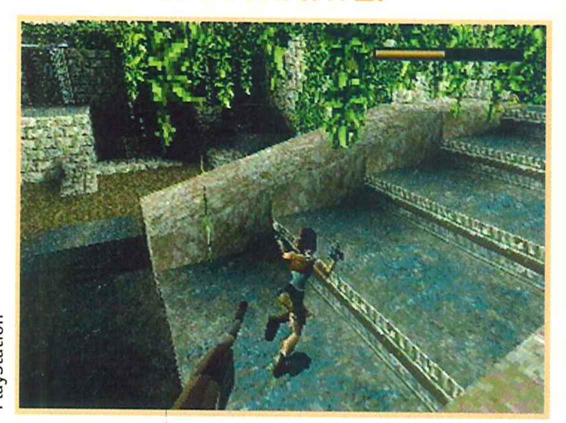
PlayStation



Saturn

Como veis, el aspecto gráfico de este juego es realmente brillante en las dos versiones para PlayStation y SegaSaturn.

Este título realizado por la compañía británica Core puede ser definido con una palabra tan sólo: ALUCINANTE.



PlayStation



La protagonista de «Tomb Raider» hace gala de unas animaciones realmente soberbias: aquí la vemos en uno de los momentos más vibrantes del juego: agarrada al borde de un precipicio colgada de una sola mano.

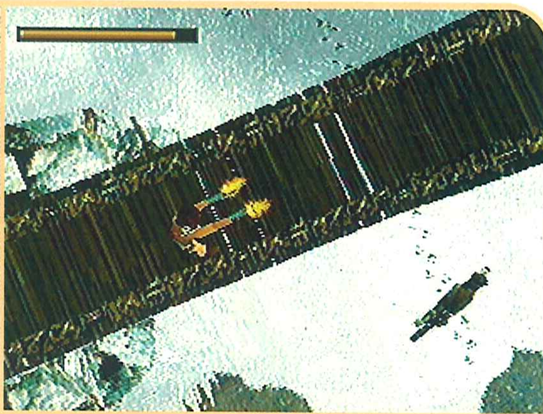


Saturn



Saturn

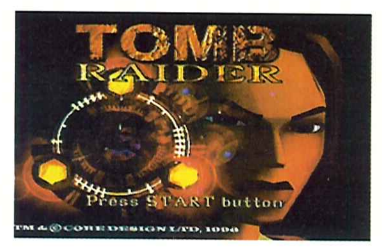




Uno de los efectos gráficos más alucinantes de este juego es el que nos permite mover la "cámara" con el control de dirección para que podamos mirar hacia cualquier punto del escenario y buscar así salidas, enemigos o trampas. Resulta verdaderamente útil y la única limitación es que no podemos mirar justo detrás nuestro. Gracias a esta interesante opción también nos será posible eliminar a enemigos que, de otro modo, quedarían fuera de nuestro campo normal de visión.



Consola:	SATURN
Tipo:	ACCIÓN/PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	CORE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	12 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93

Por ambientación, dominio de las 3D, animaciones y suavidad de scroll, se encuentra entre los juegos más vistosos de la historia de Saturn. Genial.

SONIDO: 90

La música sólo hace acto de presencia para anunciarnos un peligro importante. Los efectos sonoros, siempre correctos, crean la tensión más adecuada.

JUGABILIDAD: 94

Pese a precisar el uso de todos los botones del pad, no se hace en absoluto complicado. La dificultad viene en las zonas de habilidad pura y plataformas.

DIVERSIÓN: 95

Es de esos juegos que sabe atrapar desde el primer momento, poniendo a prueba la habilidad y la inteligencia del jugador. Además, es largo, larguísimo y lo bastante difícil como para obligarte a devanarte el cerebro un buen rato en cada nivel.

VALORACIÓN: 94

La tremenda calidad de este título viene marcada por dos virtudes que se salen de lo común: primera, es un juego realmente tridimensional que nos da libertad total de movimientos, y segunda, ha conseguido mezclar géneros tan atractivos como la aventura, la acción y las plataformas de una manera explosiva. Elementos como su originalidad, su espectacularidad gráfica y su larguísimo desarrollo no hacen más que aumentar sus enormes posibilidades de diversión. Te lo advertimos: «Tomb Raider» puede convertirse en una auténtica obsesión.

RANKING:

Tomb Raider

Alone in the Dark

Saturn

Nadar es una experiencia realmente atractiva, pero puede resultar un poco peligrosa si no recordamos salir de vez en cuando a la superficie para respirar y rellenar nuestra barra de aire.



PlayStation

Todo lo que necesitas para descubrir mundos perdidos

Algunos de los objetos que porta Lara en su pequeña mochila nos servirán para llevar un control sobre el aspecto y la configuración del juego. Otros, por el contrario, son elementos imprescindibles para movernos por estos peligrosos mundos. El control de estos objetos se realiza desde anillos de órdenes a los que se accede al pausar el juego y son muy fáciles de manejar.

Linterna: Gracias a ella podremos aumentar el brillo de la pantalla, mejorando así la visibilidad en los lugares oscuros.

Pasaporte: Permite cargar un partida, volver al comienzo de la fase o salir del juego. Se puede usar en cualquier momento.



Armas: Hay varios tipos, pero las pistolas iniciales son las únicas que no precisan munición.



Brújula: Lara la tiene desde el principio y es de gran ayuda para orientarse en laberintos.



Herramientas: En ciertas fases habrá objetos que resultarán imprescindibles para acabar.



Llaves: Entran en la categoría de las herramientas, pero su utilidad se limita a las puertas.

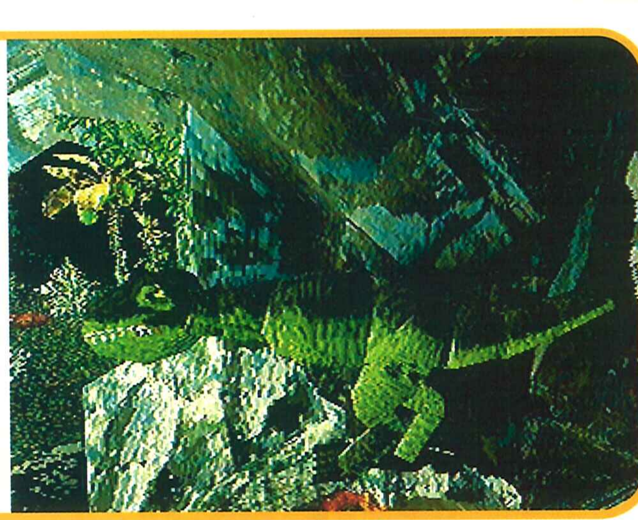


Botiquines: Rellenan la barra de energía de Lara en función de su tamaño. Hay dos clases.



Munición: las armas especiales necesitan su propia munición, por cierto, muy escasa.

La gran mayoría de los objetos del juego están muy escondidos y no es posible salir de algunos niveles sin haberlos recogido todos. Algunos de estos objetos no suelen tener una importancia excesiva, pero la falta de armas o munición puede marcar el avance de la aventura. De la pericia de Lara para manejar todos estos objetos dependerá el éxito de la misión.



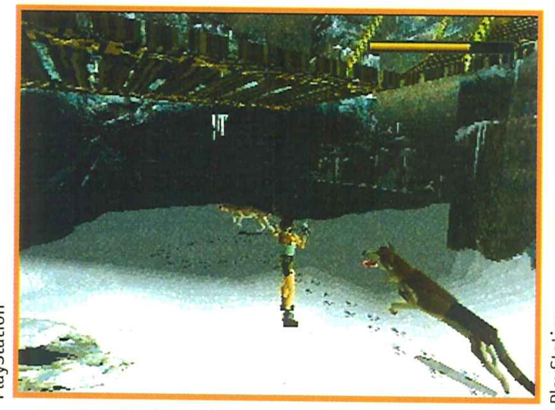
A lo largo de nuestro recorrido encontraremos enemigos tan peligrosos como este Tiranosaurio. Por cierto, al eliminar a los enemigos su cuerpo no desaparecerá de la pantalla y siempre que volvamos podremos verlos tirados en el suelo.

➤ una gigantesca tumba excavada en la roca. Para encontrar la salida tendremos que recorrer cuatro extensas zonas compuestos a su vez por tres larguísimos niveles, cada uno de los cuales cuenta con sus particulares peligros que aumentan de dificultad de una manera progresiva. Obviamente los problemas logísticos como saltar de plataforma en plataforma, nadar con rapidez, mirar bien dónde pisamos o resolver puzzles también crecerán en complicación a medida que avancemos.

De esta forma, habilidad e inteligencia se repartirán equitativamente el protagonismo de un impresionante juego que pondrá a prueba vuestros reflejos y retará a vuestra inteligencia.

Hacedme caso: los usuarios de Saturn no podéis dejar escapar esta auténtica maravilla. O aseguro que es un juego que os va a encantar.

 *Sonia Herránz*



PlayStation

En «Tomb Raider» deberemos permanecer constantemente alerta, pues en cualquier momento puede hacer aparición algún bicho peligroso. Aquí tenemos a un enorme perro que no viene precisamente con la intención de que le acariciemos...



PlayStation

Al desenfundar el arma se localizará automáticamente a los enemigos que estén en el campo de visión. Gracias a este sistema podremos disparar a enemigos que se encuentren por encima o por debajo de nosotros.



PlayStation



PlayStation

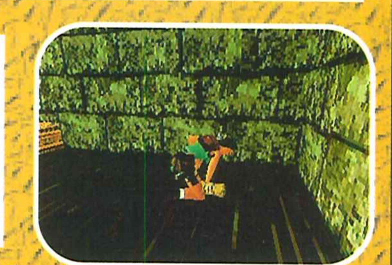


El juego se puede salvar, pero para aumentar la emoción y la sensación de angustia tan sólo podremos hacerlo cuando nos encontremos ante uno de estos rombos. Os aseguramos que resultan un auténtico alivio.

Uno de los aspectos a nivel gráfico más destacados de este título es que ofrece una sensación de tridimensionalidad absoluta.

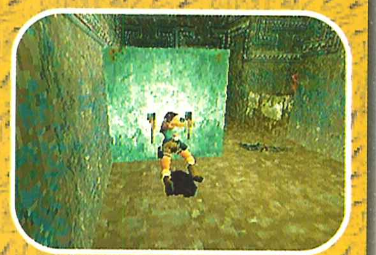
Tan lista como ágil

Lara deberá ser capaz no sólo de correr, saltar, disparar y escalar con maestría, sino que además deberá demostrar su astucia activando interruptores y empujando o tirando de objetos. Utilizar llaves, herramientas o agacharse a recoger diversos elementos son otras de las obligaciones de esta preparadísima arqueóloga.

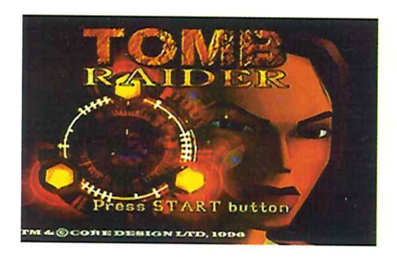








Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Core
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 94

Son aún más nítidos y brillantes que en la versión Saturn. La animación es soberbia, igual que la tenebrosa y efectiva ambientación. En la parte negativa, los parpadeos de algunos polígonos.

Sonido: 91

La música y los efectos visuales se combinan para crear una atmósfera agobiante que carga de tensión al jugador.

Jugabilidad: 94

Hacerse con los botones (se usan todos) y con el entorno 3D lleva su tiempo, pero termina haciéndose muy jugable.

Diversión: 95

Su inquietante desarrollo empuja a seguir jugando una y otra vez, mientras que sus doce enormes niveles le garantizan una larga vida.

Valoración: 94

La sabia mezcla de géneros ha hecho de este compacto un juego de gran atractivo que termina por hacerse irresistible gracias a la inagotable sucesión de situaciones diferentes que ofrece.
Además, sus virtudes visuales son tremendas y nos permiten disfrutar de un entorno 3D en el que nos podemos mover con entera libertad.
A pesar de que la competencia en este género es muy dura en PlayStation, «Tomb Raider» tiene todas las papeletas para convertirse en la aventura de acción del año.

Ranking:

Tomb Raider

Resident Evil

Fade to Black

Alone in the Dark



El Nuevo "Perry Manson"

«Broken Sword» es, sin duda, una de las sorpresas más agradables de la temporada. Bajo la apariencia de una "sencilla" aventura gráfica, este título presentado por Sony nos ofrece la oportunidad de convertirnos en protagonistas activos de una apasionante película de intriga en la que no faltan los asesinatos, los sospechosos, las pesquisas, los tesoros escondidos y hasta las sectas religiosas. Una auténtica novela de misterio con un argumento sólidamente estructurado que, además, posee una presentación y una ambientación realmente magistrales.

«Broken Sword» nos introduce de lleno en una compleja trama en la que George Sttobard, un americano que disfruta en París de unas

Broken Sword
La leyenda de los templarios

tranquilas vacaciones, se ve atrapado sin quererlo al estallar una bomba en el café en el que se encuentra y cuya explosión provoca una víctima. A partir de este punto y apoyada en unos diálogos muy cuidados (totalmente traducidos al castellano, tanto los textos como las voces), la historia de Sttobard se hace irresistible: nuestro amigo se propone como única meta descubrir al asesino y de esta forma empiezan a desfilar por la pantalla innumerables personajes que van hilvanando una trama de la que te resultará, te lo aseguramos, prácticamente imposible desligarte.

Sólo por vivir este misterioso argumento que nos llevará a recorrer medio mundo ya merecería la pena jugar a «Broken Sword». Pero sus creadores -Revolution Software-, no han querido conformarse con lo que es su especialidad, los guiones, sino que además le han dotado a su juego de un entorno gráfico sensacional. Para ello han creado unos escenarios brillantes y unas excelentes animaciones que conseguirán transmitirnos la sensación de que estamos metidos de lleno en un cómic viviente del cual somos los auténticos protagonistas.

«Broken Sword» es, en definitiva, una "película" de misterio e intrigas no exenta de acción que te absorberá desde el primer momento y que pondrá a prueba tus mejores dotes de detective. Sin duda, uno de los títulos más interesantes disponibles para PlayStation.

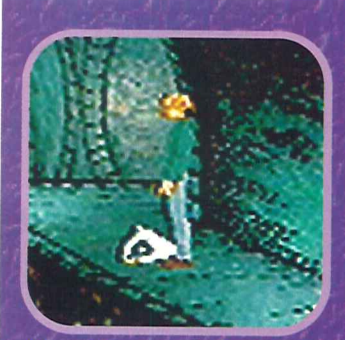
Esta calle de París es el escenario en el que comienza la historia. En ella, un turista americano presencia el estallido de una bomba y a partir de ahí deberá recorrer medio mundo para conseguir desentrañar la trama que se encierra tras este atentado.

Sonia Herranz

Un control rápido y sencillo

El control de esta aventura gráfica resulta muy cómodo y básicamente se limita a cuatro acciones: examinar, coger, utilizar y hablar.

Estas acciones se realizan mediante cuatro iconos dispuestos a tal efecto y que aparecen automáticamente al pasar el cursor sobre los personajes u objetos con los que se pueda actuar.



Mano. Aparece sobre los objetos que se pueden coger. Un consejo: si algo se puede coger, cógelo.



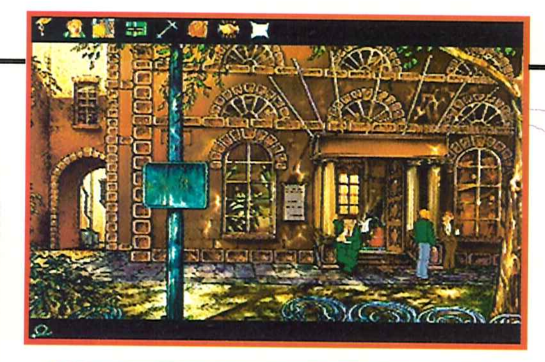
Lupa: cuando aparezca significará que podemos obtener información sobre un objeto o personaje.

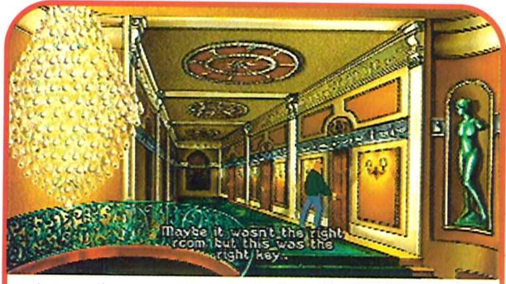


Engranaje: significa que en ese objeto se puede utilizar otro.



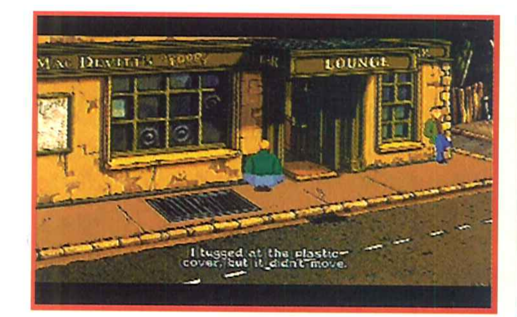
Boca: indica, lógicamente, que podemos dialogar con ese personaje.





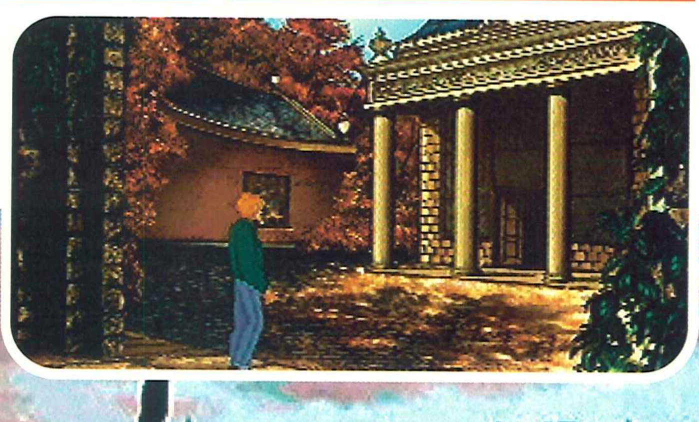
A pesar de que en el momento de realizar este reportaje aún no disponemos de la versión en castellano, Sony nos ha garantizado que tanto los textos como las voces de los personajes estarán completamente traducidos. Una buenísima noticia que demuestra el gran interés que Sony está poniendo en esta sensacional aventura gráfica, ya que esta tarea, -especialmente el apartado del doblaje-, va a resultar realmente compleja. Bien por Sony.

«Broken Sword» es una genial aventura gráfica que, sin duda, causará sensación entre los usuarios de PlayStation.





«Broken Sword» es un compacto que debe jugarse con calma, disfrutándolo a cada instante... como si estuvieras viendo una película o leyendo un libro, pero con el interés añadido de que tú eres el protagonista.







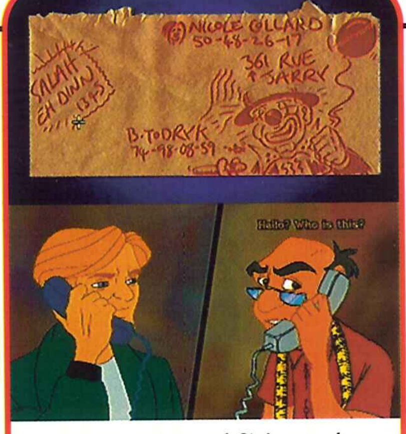
El aspecto gráfico de este juego resulta de auténtico lujo y tanto los decorados como las animaciones de los personajes han sido cuidados hasta el más mínimo detalle.

Siempre nos quedará París

Los mapas juegan un papel muy importante en la historia. A medida que vayamos avanzando en nuestras pesquisas irán apareciendo nuevos escenarios a visitar. Comenzamos en las calles de París, pero luego deberemos viajar a Irlanda, a España, a Siria... El mundo se irá abriendo ante nuestras ansias de aventura.







Las conversaciones telefónicas resultan imprescindibles. Cuando usemos un teléfono aparecerá nuestra improvisada agenda y podremos llamar a determinados personajes. Siempre y cuando hayamos descubierto antes su número, claro.

En este magistral juego se pondrán a prueba tus dotes de buen detective.



En determinados momentos aparecerán algunas escenas animadas en las que nos limitaremos a seguir las acciones del protagonista. Un aliciente gráfico más de los muchos con los que cuenta este juego.





En la parte superior de la pantalla aparecen los objetos que llevamos y en la inferior los temas sobre los que podemos interrogar al personaje frente al que nos encontremos.





Las voces y la música también contribuyen enormemente a mejorar el resultado general de «Broken Sword». En esta escena, por ejemplo, escucharemos una suave melodía de fondo interpretada por la pianista del hotel.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Sony
Programación:	Revolution
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	11 escenas
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 94
Es, sin duda, la aventura gráfica más "bonita" que se ha visto en una consola. Los escenarios, cuidadísimos, y las animaciones, súper realistas. Genial.

SONIDO: 92
La banda sonora es exquisita y las voces -en castellano-, consiguen envolverte por completo en la historia.

JUGABILIDAD: 92
Es muy, muy sencillo de manejar, aunque resulta más rápido si tienes un ratón. Por otra parte, las acciones a seguir son completamente lógicas y el propio juego te va llevando por sí mismo hacia el descubrimiento de nuevas pistas.

DIVERSIÓN: 94
Imposible aburrirse siendo el protagonista de una apasionante película de misterio.

VALORACIÓN: 94
Los seguidores de las aventuras gráficas en estado puro van a alucinar con este título para PlayStation. Y los que todavía desconozcan las virtudes de este género, también.
El esfuerzo que Sony España ha realizado por traducir al castellano no sólo los textos sino también todas las voces (y tiene muchas, por cierto) de este juego, contribuye definitivamente a redondear un compacto que, a pesar de que va dirigido a un público un tanto "selecto", puede ser considerado como un auténtico imprescindible para la nueva generación.

RANKING:
Broken Sword
Mundo Disco
Chronicles of the Sword





SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

La revelación de la temporada



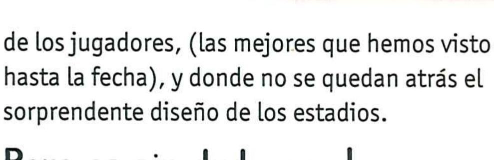
El juego cuenta con cuatro cámaras diferentes que, a su vez, ofrecen tres planos distintos cada una. Cualquiera de las 12 combinaciones posibles resulta espectacular y, lo que es más importante, jugable.



Resulta sorprendente el cambio que ha dado este programa con respecto a su primera parte, «Victory Goal»: de un juego atractivo gráficamente y divertido sin más, hemos pasado a un completo y complejo simulador que es capaz de ofrecer infinitas posibilidades a los jugadores más exigentes.

Sin duda, Sega ha querido pasarse al lado más duro de los simuladores de fútbol, al juego más real, a un estilo que desde hace años ha estado abanderado por la mítica serie «FIFA Soccer».

«WW Soccer» demuestra estas pretensiones en dos de sus principales aspectos. Por un lado presenta una calidad gráfica fuera de lo común, en la que destacan las magistrales animaciones de los jugadores, (las mejores que hemos visto hasta la fecha), y donde no se quedan atrás el sorprendente diseño de los estadios.



Pero es sin duda en el apartado de su concepción del juego donde este programa descubre su verdadera identidad: se trata de un fútbol que huye de la diversión fácil, con todo lo que ello significa. En un principio no resulta sencillo hacerse con él, pero las dificultades no llegan por un control complicado (que no lo tiene), sino por la asfixiante presión a la que nos somete el rival. Me explico. No requiere muchos esfuerzos dar un pase tanto en corto como en largo, llevar el balón controlado durante unos metros o tirar a puerta, pero eso sí, se hace absolutamente necesario echarse unas cuantas partidas para conseguir realizar combinaciones de más de tres pases, crear ocasiones serias de gol o tratar de imponer un estilo de juego. Esto es debido a que la capacidad defensiva de los equipos es muy grande y tanto la máquina como cualquier amiguete puede ser capaz de destruir el juego del contrario sin mayores esfuerzos. Vamos, que resulta más fácil jugar a defender que a atacar, como en el fútbol de verdad. De ahí que para conseguir goles y sacar toda la diversión que encierra este simulador sea necesario dominar las innumerables









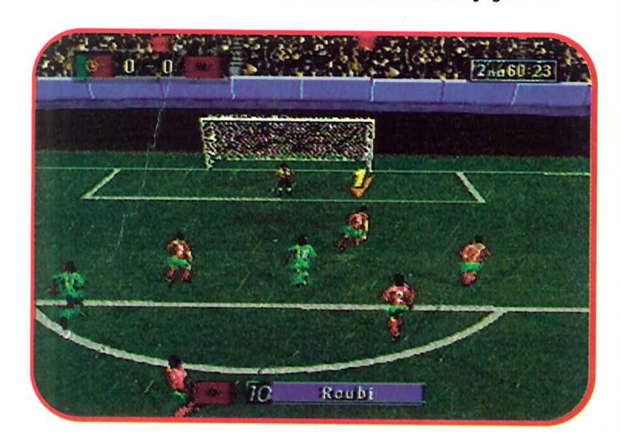

Una de las virtudes de este juego es que permite explotar la técnica individual de los jugadores al máximo. Éstos pueden realizar regates, taconazos y remates de todo tipo como los que veis aquí al lado. Todo mediante combinaciones no muy complicadas de los botones del pad de control.



«World Wide Soccer» es un excelente simulador en todo su conjunto, pero lo cierto es que lo que más llama la atención en un primer momento son las asombrosas animaciones de los jugadores



En «World Wide Soccer» podréis elegir entre estos tres estadios para disputar vuestros partidos. Sega ha tratado de condensar en estos tres modelos los diseños más habituales de los estadios de fútbol más conocidos a nivel mundial.



El seleccionador eres tú





«WWS» cuenta con una atractiva opción para crear a tus propios jugadores, de modo que si tienes ganas y paciencia podrás formar las alineaciones de las 48 selecciones mundiales que intervienen en el juego. Por supuesto, podrás grabar estas alineaciones en la memoria de la consola. Recuerda, sin embargo, que el juego se presenta con jugadores con nombres ficticios.

No les faltarán posibilidades a los que gusten de alucinar con las variaciones tácticas y el posicionamiento de los jugadores. Aquí se verá vuestra madera de entrenadores.



Sega Sports nos presenta un simulador de fútbol que sorprende por su impresionante calidad gráfica y por sus enormes posibilidades de juego.



La máquina os indicará el nombre del jugador que lleva el balón en ese momento. El radar del campo -esquina superior derecha-, es opcional.



El juego cuenta con 48 selecciones nacionales pertenecientes a los 5 continentes. Las encontraréis divididas por zonas en grupos de seis. Seguro que están todas las que conocéis.



Los árbitros serán también protagonista en los partidos: algunos son capaces de expulsar hasta al recoge-pelotas, y otros permiten entradas de juzgado de guardia.





Con este compacto podréis disfrutar de todas las jugadas que puedan darse en un partido de fútbol real. Cuando hayáis practicado un poco, seréis capaces de realizar "globos" de más de 40 metros (como el que veis en esta repetición) para sorprender a los confiados porteros adelantados y conseguir goles de bandera. Una gozada.



En el juego también podremos modificar las condiciones de hora y clima: podremos jugar de día o de noche y con sol o con lluvia. Esta última provocará que el balón ruede más deprisa sobre el césped.



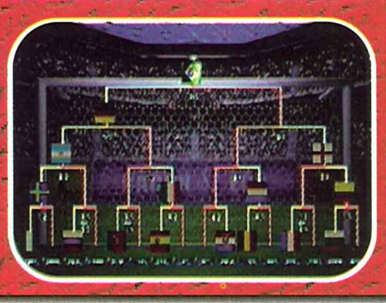
El fútbol es un deporte duro y las entradas duras se suceden con regularidad. Menos mal que el árbitro está para cortar el juego violento, al menos habitualmente.

Ligas, Copas y Torneos

Sega ha querido presentar varias opciones para que los jugadores puedan disfrutar de tres tipos de competiciones: Liga mundial, Copa del mundo o un torneo por eliminatorias. ¿Cuál de ellas te apetece más?









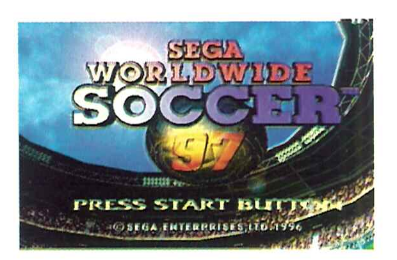

posibilidades que ofrece para superar a las defensas más correosas: abrir el juego a las bandas, controlar los pases largos, posicionar bien al equipo en el campo... Y todo esto sin olvidarnos de explotar al máximo la capacidad técnica de los jugadores: taconazos, bicicletas, remates de todo tipo, regates y hasta alguna que otra virguería al alcance de muy pocos jugadores reales.

Y por si todas estas complicaciones aún te parecen escasas, tendrás que tener en cuenta también que algunos defectos de propio juego dificultan aún más la consecución de un gol, como es el caso de la pasividad de los delanteros ante algunos balones divididos, la dificultad de los remates a puerta, la imposibilidad material de controlar un balón de espaldas a la portería o la inocencia de los delanteros en el mano a mano con los porteros.

Como podéis imaginar no será nada fácil hacerse con la riendas de este compacto, pero os aseguro que con cierta habilidad y unas cuantas horas de entrenamiento llegaréis a descubrir que este «World Wide Soccer» encierra en su interior unas enormes posibilidades que harán las delicias de los aficionados al fútbol, sobre todo de los que gusten más de la simulación que del arcade.

Manuel del Campo

Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SEGA
Programación: SEGA SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: 48 EQUIPOS
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 95
En general presentan un nivel sensacional pero las animaciones de los jugadores... se salen.

SONIDO: 91
El sonido ambiente y los efectos son geniales. Los comentarios (en inglés) y la música dejan algo que desear.

JUGABILIDAD: 92
Cuesta hacerse con él y para algunos puede resultar bastante durillo. Pero los buenos futboleros alucinarán, seguro, aunque a veces pueda parecer un poco "denso".

DIVERSIÓN: 94
Si se consiguen dominar sus posibilidades con un nivel aceptable, puede dar muchísimo de sí. Modos de juego y opciones no le faltan.

VALORACIÓN: 94
Sega ha realizado un sensacional juego de fútbol, muy completo en todos sus apartados y dotado de una enorme espectacularidad. Hay que advertir, sin embargo, que se trata de un juego recomendado sobre todo para los futboleros más exigentes, que no se asusten ante retos complicados, ya que no es un arcade sencillote sino un simulador puro y duro. Tan sólo dos peros: el hecho de no contar con clubs de todos los países (imperdonable a estas alturas) y algunas ralentizaciones excesivas. Pero en general, ¡chapeau!

RANKING:
World Wide Soccer
Fifa 96
Euro Soccer
Victory Goal



Virtua Fighter



Todo el juego desborda simpatía y buen humor. Desde el momento de colocar las iniciales ya se hace palpable esta intención: más que elegir las letras, tendremos que "machacarlas".



Jóvenes Aunque Sobradamente Peleones

«Virtua Fighter» empieza a no tener nada que envidiarle a una saga tan prolífica como «Street Fighter»: Sega está exprimiendo al máximo un juego que sabe que ha calado hondo en el público y las versiones comienzan a sucederse con regularidad.

En este caso AM#2 se ha tomado la licencia, -que parece va a ser imitada por algunos de sus rivales-, de convertir a los poderosos guerreros del torneo en pequeños muñecotes con marcado caracter infantil, y en torno a esta circunstancia gira todo el encanto de este compacto.

Y es que «Virtua Fighter Kids» es básicamente el «Virtua Fighter» que todos conocemos, pero con la diferencia de que sus carismáticos personajes han dado un salto atrás en el tiempo y se presentan tal y como eran -suponemos-, en su infancia.

Este juego es, por tanto, una versión de «Virtua Fighter 2», y debe ser tomada como tal: que nadie espere un juego diferente, sino el mismo juego con distinta apariencia gráfica.

Como ya os adelantamos hace unos meses, los 11 luchadores de «VFK» cuentan exactamente con los mismos movimientos, -que por cierto, en esta versión se ➤



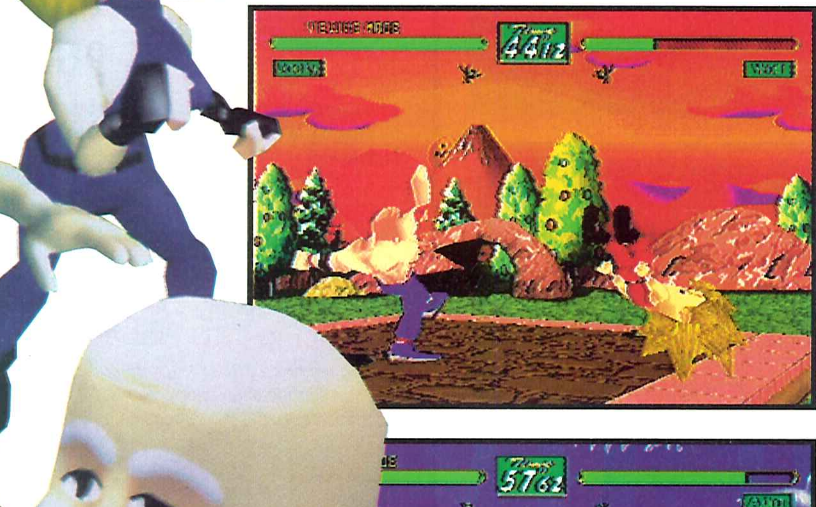


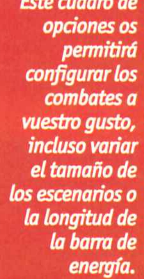
«Virtua Fighter» regresa a Saturn bajo una apariencia muy "manga" pero manteniendo a todos sus luchadores y golpes.



Más cámaras que Canal +

Existe una opción que nos permite disfrutar de los combates desde diferentes ángulos, aunque sin particpar en ellos. Este juego de cámaras aparece también en el los combates normales cuando se ejecuta un súper golpe.



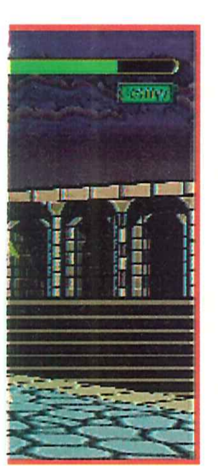


Este cuadro de opciones os permitirá configurar los combates a vuestro gusto, incluso variar el tamaño de los escenarios o la longitud de la barra de energía.

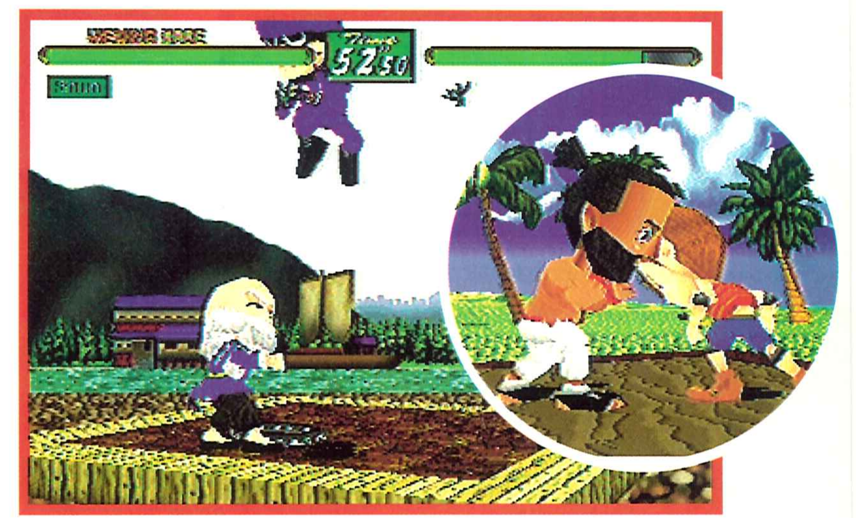


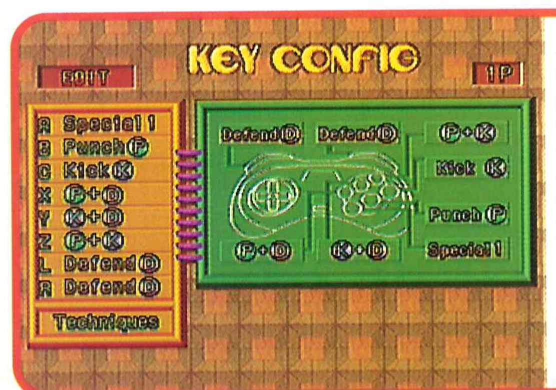


Sin duda, una de las novedades más sorprendentes de este juego es la que ofrece la posibilidad de crear vuestros propios combos o golpes especiales, que luego podréis utilizar en los combates.





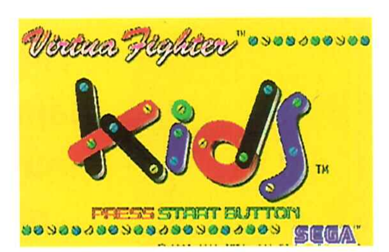




La posibilidad de configurar el pad a la medida del jugador supone una gran ventaja. Además, la máquina pone a vuestra disposición otras opciones ya configuradas.

Si te apetece probar una experiencia nueva, «VFK» te ofrece un juego de lucha con una apariencia desenfadada pero con la jugabilidad del mejor simulador.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	AM#2
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	11 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM







GRÁFICOS: 93

Los personajes tienen un estilo de "dibujo" que te puede gustar o no, pero su calidad y la velocidad y suavidad con la que se mueven es indiscutible.

SONIDO: 90

La música no destaca, pero sí los efectos de sonido y la voces rejuvenecidas de los luchadores.

JUGABILIDAD: 91

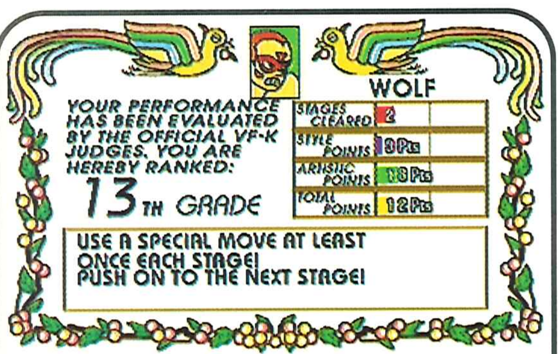
Tan alucinante como en toda la serie, aunque con la dificultad más ajustada a su caracter infantil.

DIVERSIÓN: 90

Toda la magia de esta sensacional serie, con más sentido del humor y menos dramatismo. Lucha desenfadada.

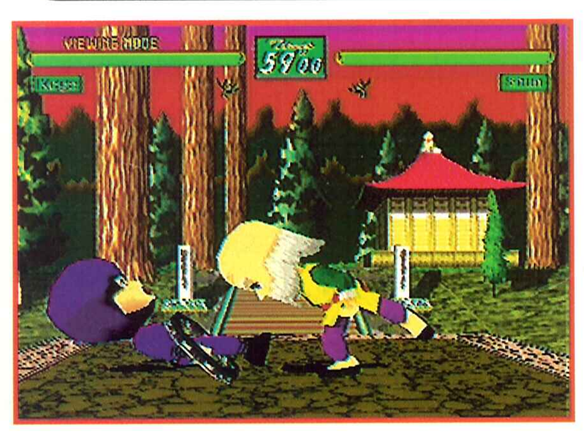
VALORACIÓN: 90

AM#2 ha querido homenajear a su exitosa serie y al mismo tiempo ofrecer a sus fieles una variante divertida y original dentro de un género bastante saturado. «Virtua Fighter Kids» no es un juego de lucha revolucionario, ni mucho menos, simplemente se trata de un obsequio a los fans de la serie y de la lucha en general, que seguro sabrán apreciarlo en su justa medida. Eso sí, los que ya posean alguna de las tras versiones anteriores deberán tener en cuenta que se trata de un «Virtua Fighter» más, que en sus conceptos básicos mantiene las mismas características que el resto de la serie.



***Modo Ranking**. En esta nueva modalidad un jurado valorará, además de las victorias conseguidas, el número de golpes especiales que has utilizado y lo artístico de tus movimientos.*

Uno de los momentos culminantes del juego se produce en el enfrentamiento final contra Dural. El escenario está bajo el agua, lo que provoca que los movimientos sean lentos y pesados. El efecto visual es sorprendente.



RANKING:

Virtua Fighter 2

UMK 3

Virtua Fighter Kids

realizan a la velocidad del rayo-, y con todas las combinaciones de golpes que sus antecesores, si bien es cierto que también se han incluído un puñado de nuevas opciones y algún nuevo modo de juego. Entre estos destacan la posibilidad de configurar los combates (incluido el tamaño del escenario) y una curiosa opción que permite al jugador crear sus propios "combos".

Por todo esto podríamos decir que «Virtua Fighter Kids» es un gran juego de lucha por sí solo, pero también es verdad que a los que ya posean alguna de las últimas versiones de la serie les costará un poco más encontrar nuevos alicientes en él. La decisión está exclusivamente en que os guste o no este estilo de personajes.

Manuel del Campo


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales.
¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente!
¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI



LUCHA brutal

Capcom sigue insistiendo en prorrogar su fórmula de editar juegos de lucha protagonizados por personajes realizados a base de sprites. Para nosotros este sistema puede resultar discutible, -sobre todo teniendo en cuenta las últimas tendencias gráficas marcadas en los nuevos soportes-, pero está claro que este estilo "tradicional" sigue teniendo un indudable encanto y un gran número de seguidores.

Además, a nadie le cabe la menor duda de que Capcom domina como nadie este tipo de "lucha de sprites", y es tal el oficio que siguen desprendiendo estos títulos que cualquier nuevo lanzamiento no desentona en absoluto ante tanta virguería poligonal.

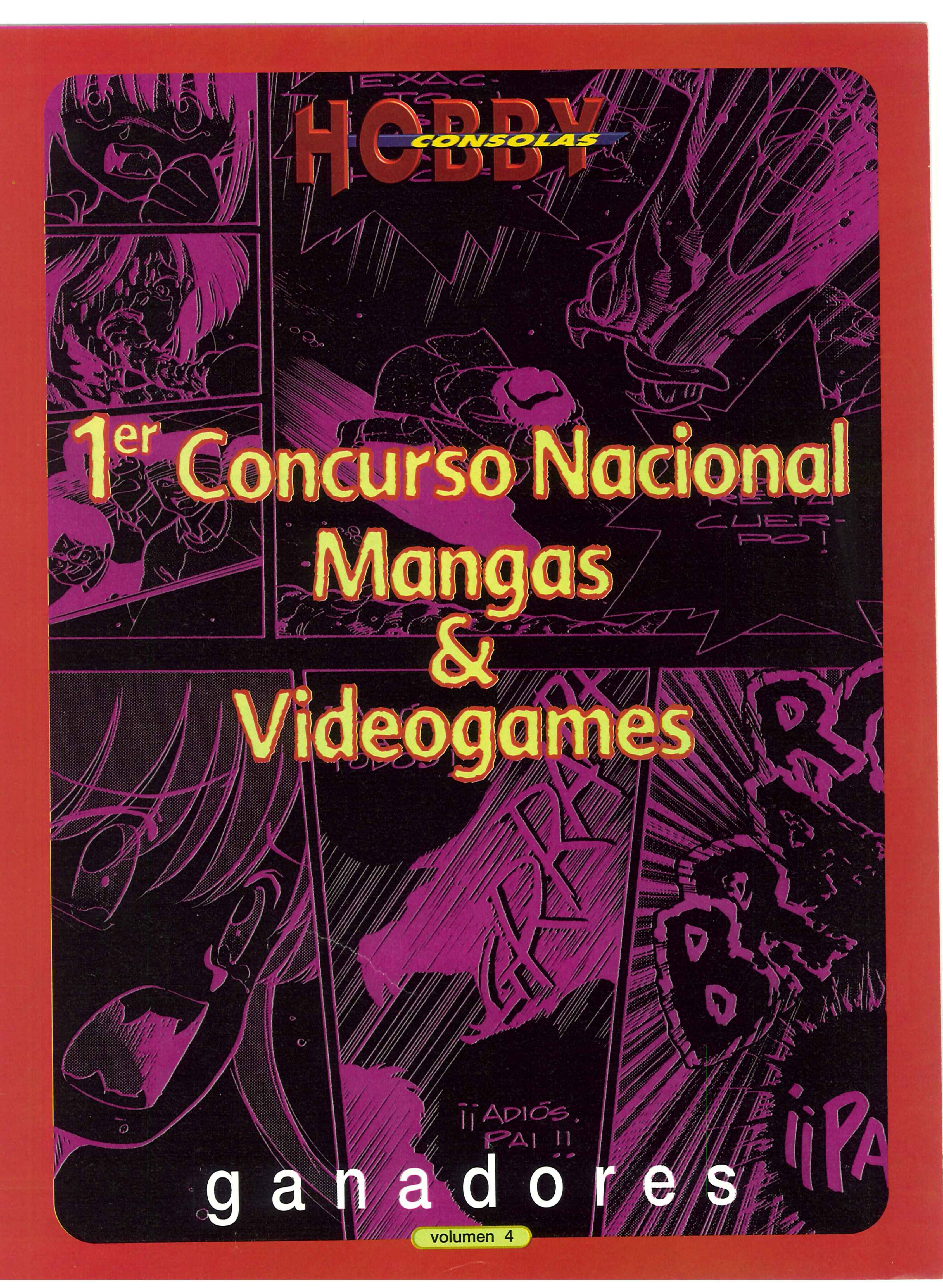
En «Night Warriors»

volvemos a encontrarnos con una línea que ya marcó Capcom en otro título para Saturn y que también provenía de las recreativas, «X-Men», la cual se caracteriza por la agresividad de sus combates, la inconfundible estética de comic, el tamaño descomunal de los luchadores y la presencia de "magias" altamente espectaculares. Y es precisamente este último aspecto, el de las "súper magias", el que sin duda aporta a este «Night Warriors» un atractivo que posiblemente se hará irresistible para los buenos fans de la lucha.

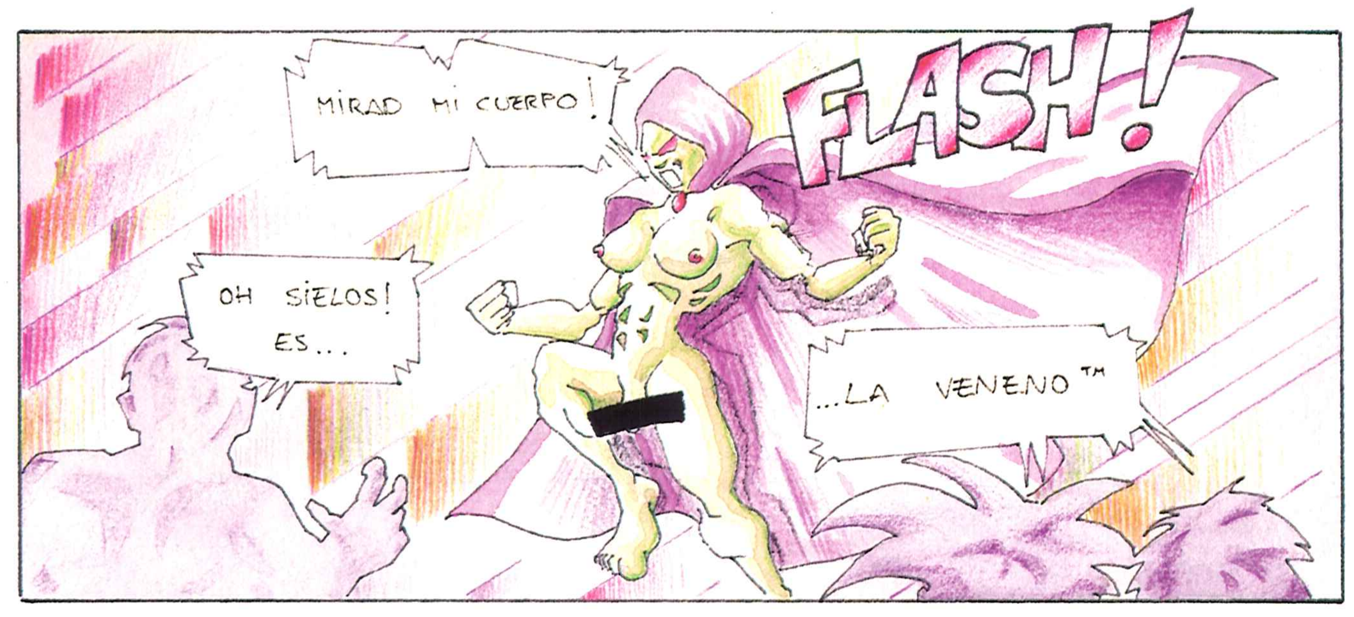
Además Capcom se ha esmerado en crear especialmente para la ocasión unos personajes increíbles que hacen gala de una presencia y de unos golpes terroríficos, y el hecho de que algunos de estos luchadores ya aparecieran en «DarkStalkers», (título que en nuestro país sólo pudimos disfrutar en su versión arcade) no enturbia en absoluto este brillante trabajo.

En cualquier caso, estamos ante un auténtico juegazo, -seguramente el mejor que hemos visto realizado con sprites-, que satisfará plenamente a los seguidores de la escuela Capcom y que trae un soplo de "aire fresco" ante la fiebre poligonal que nos invade.

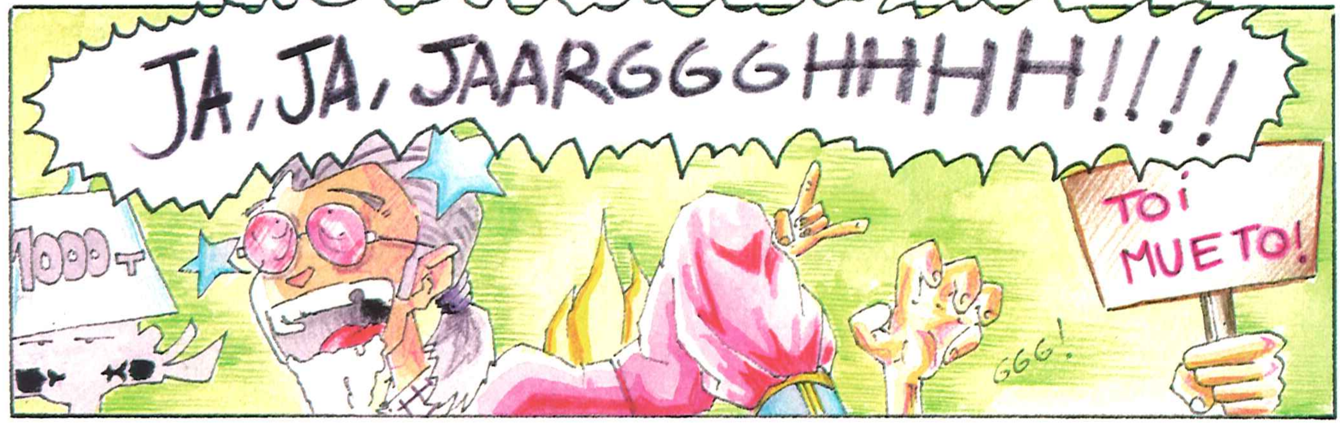
Manuel del Campo

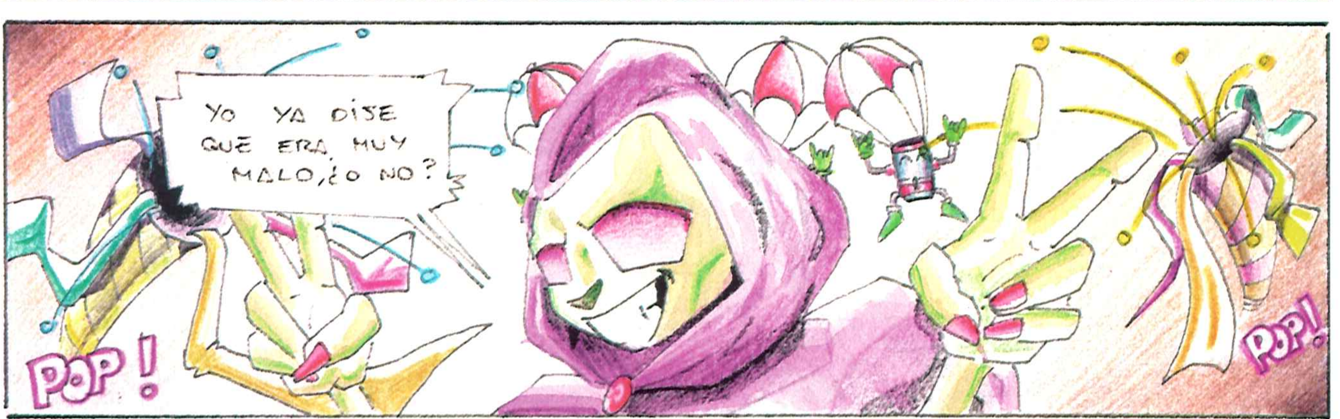

HOBBY CONSOLAS
1er Concurso Nacional
Mangas
&
Videogames
¡¡ADIÓS, PAI!!
ganadores
volumen 4

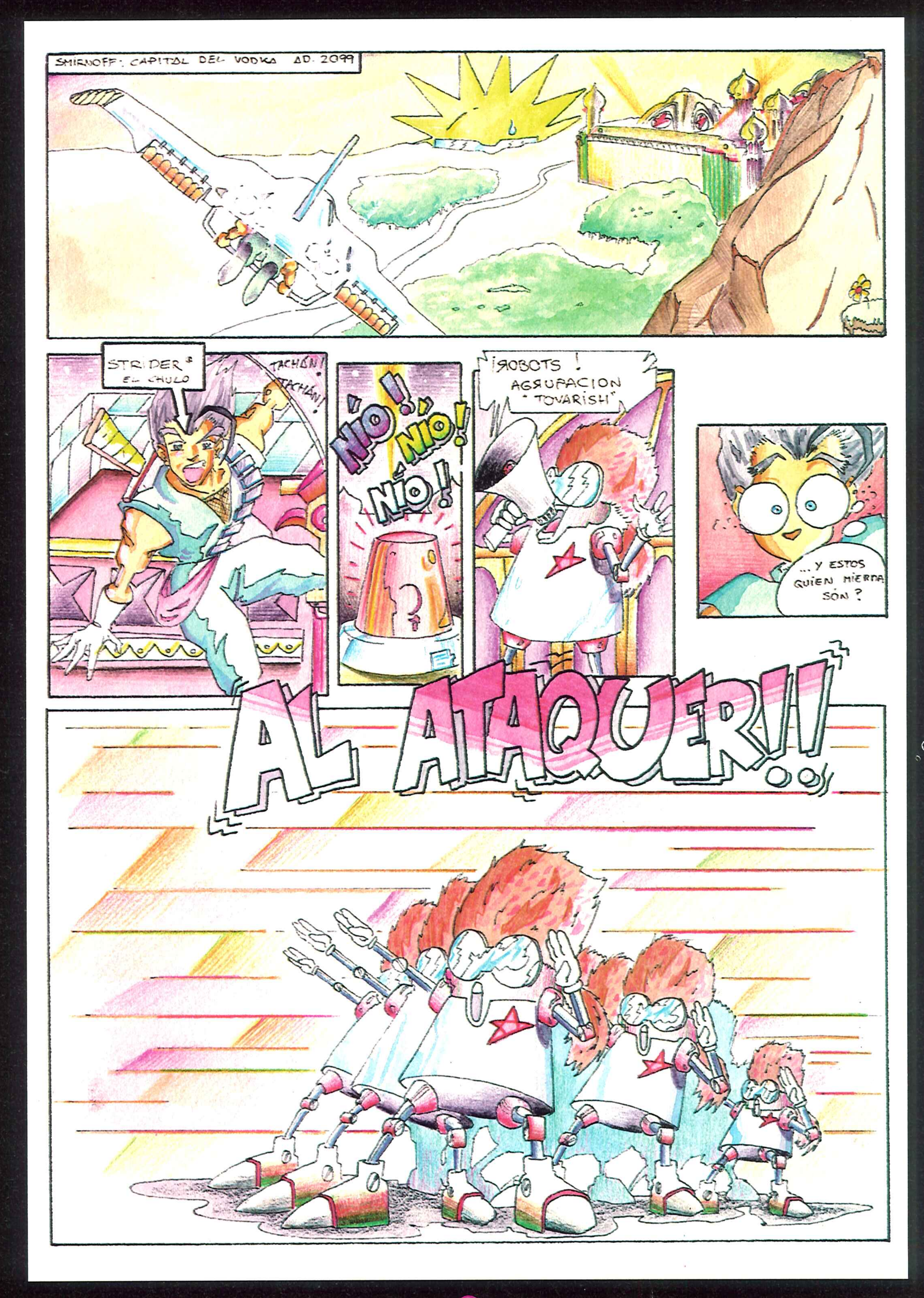

STRIDER
EL CHULO EN:
LA KONKISTA DEL ESPACIO
PART XVI
ARTISTA INVITADO
?
¡¡¡CENTRA EL TELEVISOR!!!
¡COMANDANTE! LOS INVASORES QUIEREN PARLAMENTAR Y...
¡LO SE VORIS!
¡HOLA, HOLA, HOLA! SOY EL MAESTRO MEIO™, Y SOY MUY, MUY, MUY, PERO QUE MUY MALO. Y COMO ESTAIS EN MI CAMINO, NO PODEIS HACER OTRA COSA QUE.... *
* PERO VAYA CHORRADA DE GUIÓN
...¡MORID!
...Y YO CON ESTOS PELOS!


MIRAD MI CUERPO!
FLASH!
OH SIELOS! ES...
...LA VENENO™

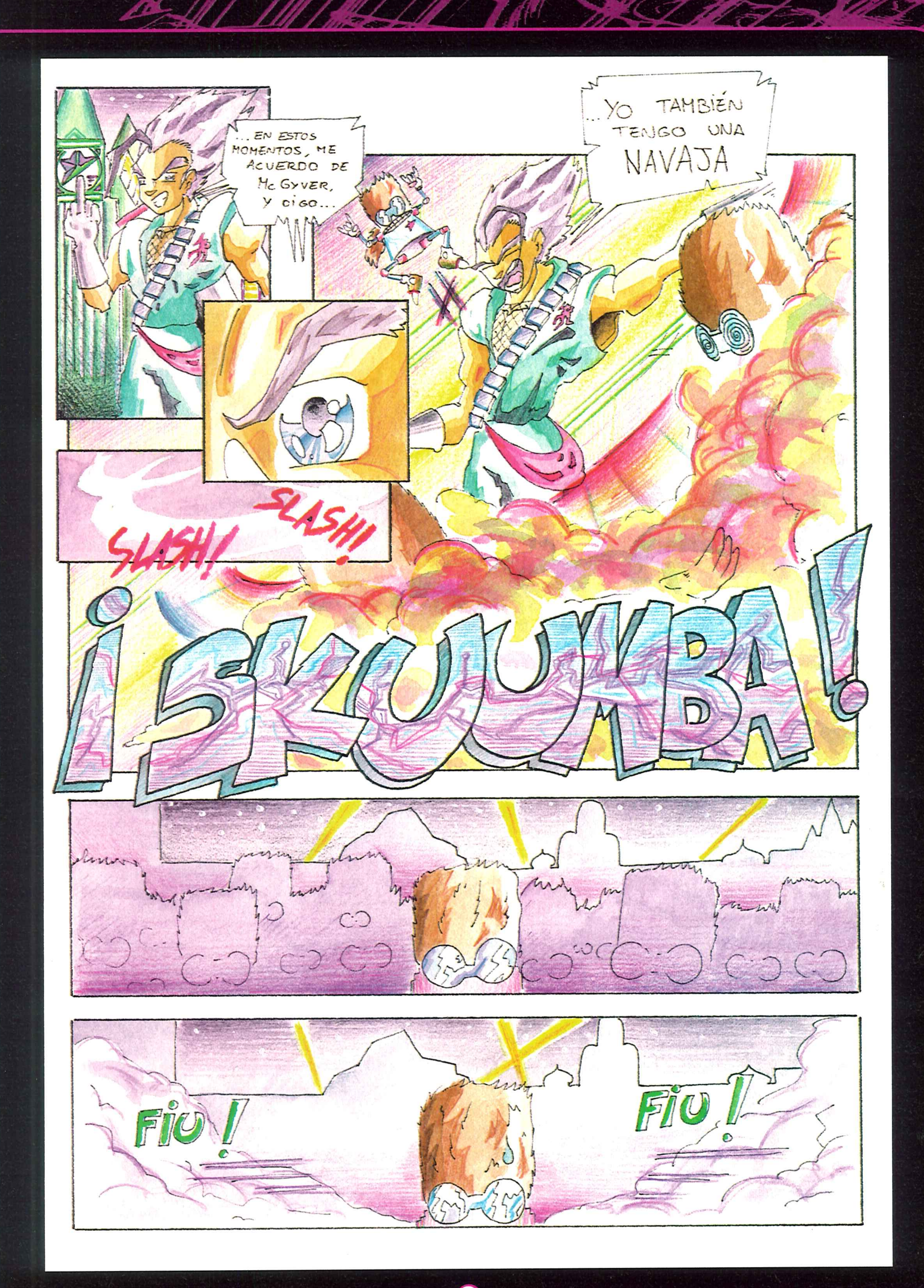

ESTA PARTE DEL GUIÓN YA ME LA SE
¿..Y ESTE QUE PINTA AQUÍ?


JA, JA, JAARGGGHHHH!!!!!
1000
TOI MUETO!
GGG!

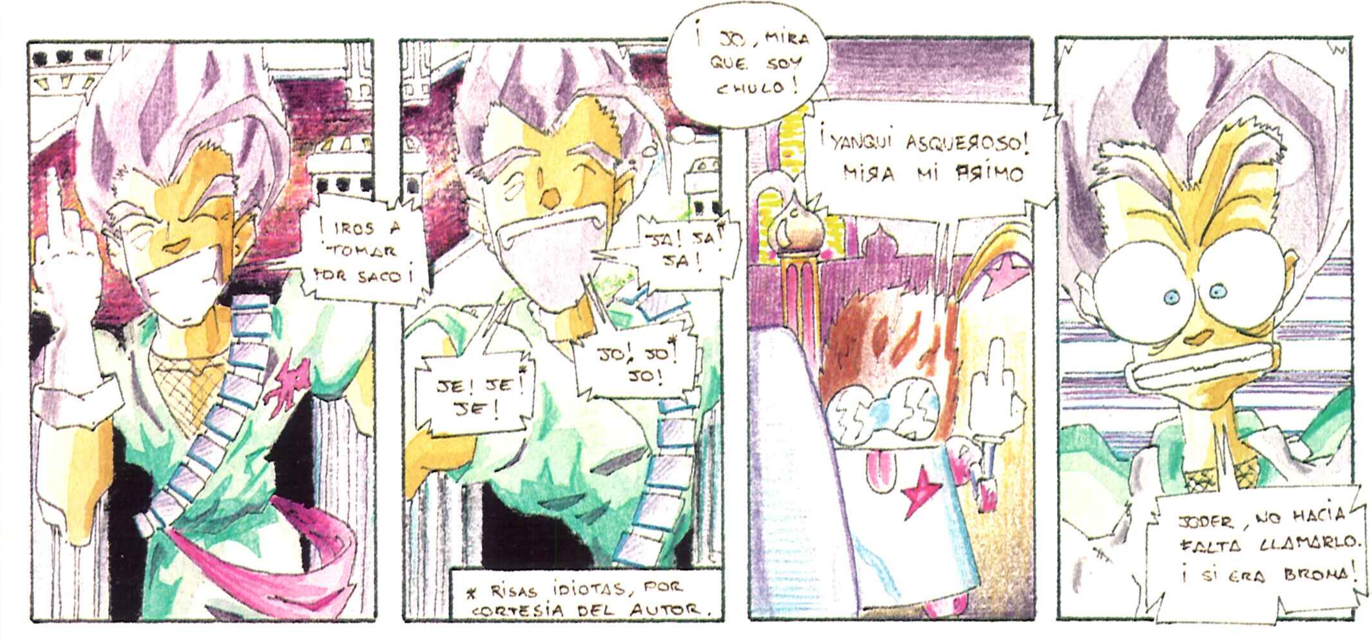

YO YA DIJE QUE ERA MUY MALO, ¿O NO?
POP!
POP!



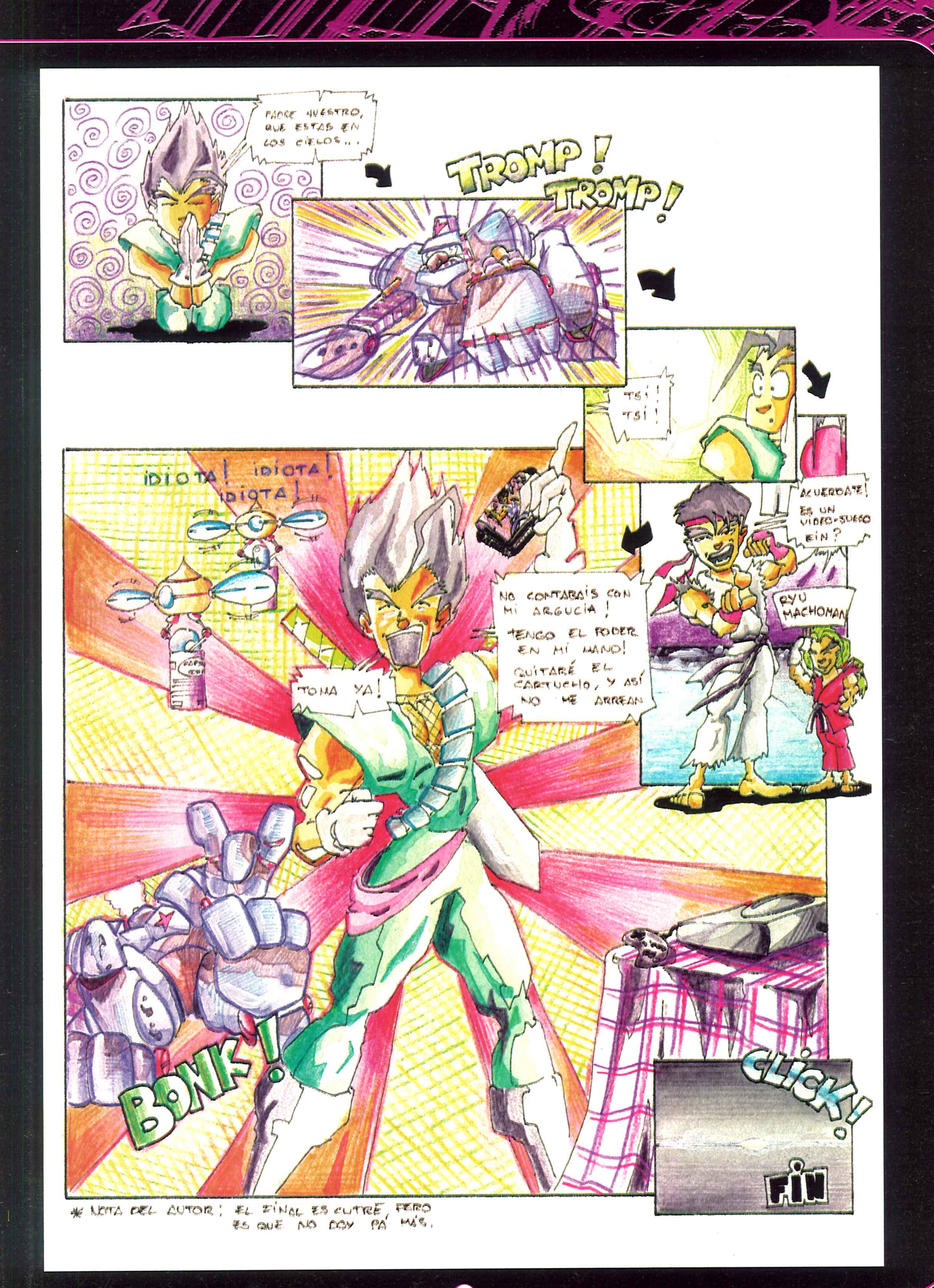
SMIRNOFF: CAPITAL DEL VODKA AD. 2099
STRIDER® EL CHULO
TACHÁN! TACHÁN!
¡NIO! ¡NIO! ¡NIO!
¡ROBOTS! AGRUPACION "TOVARISH"
...Y ESTOS QUIEN MIERDA SÓN?
AL ATAQUER!!



... EN ESTOS MOMENTOS, ME ACUERDO DE Mc GYVER, Y DIGO...
... YO TAMBIÉN TENGO UNA NAVAJA
SLASH!
SLASH!
¡SKUUMBA!
FIU!
FIU!

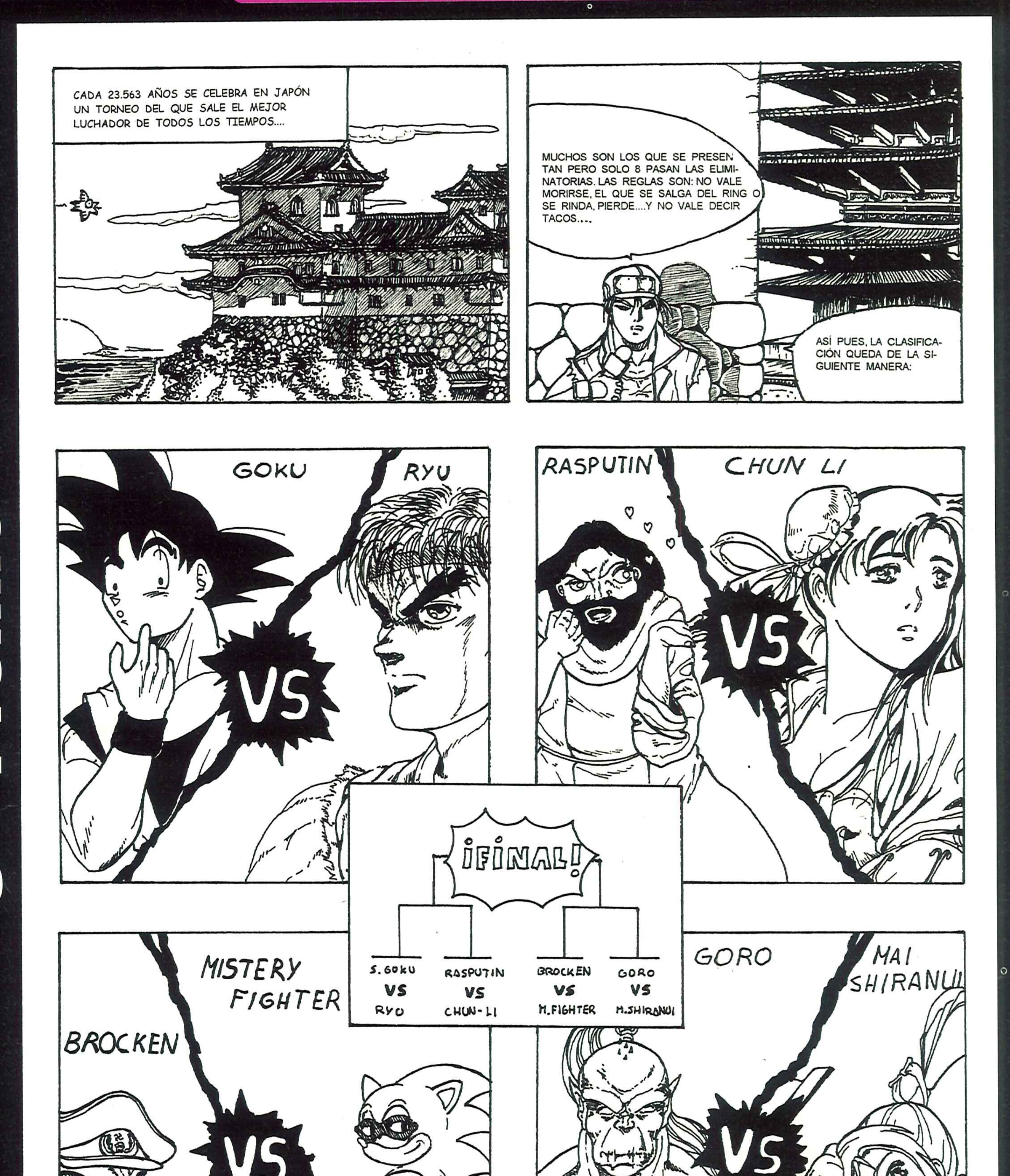

¡IROS A TOMAR POR SACO!
¡JO, MIRA QUE SOY CHULO!
JA! JA! JA!
JE! JE! JE!
JO! JO! JO!
* RISAS IDIOTAS, POR CORTESÍA DEL AUTOR.
¡YANQUI ASQUEROSO! MIRA MI PRIMO
JODER, NO HACIA FALTA LLAMARLO. ¡SI ERA BROMA!

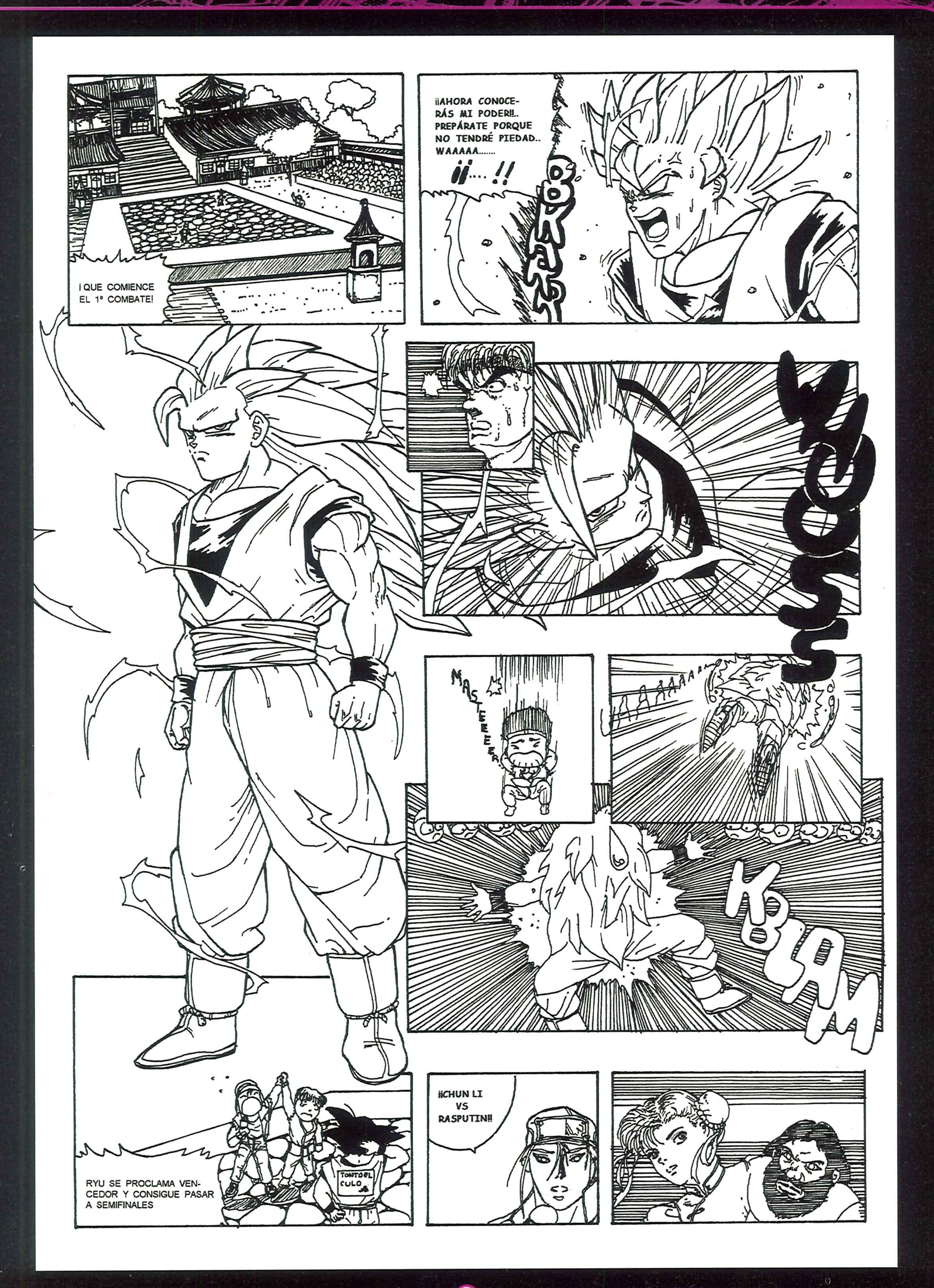
EL DE ZUMOSOL™

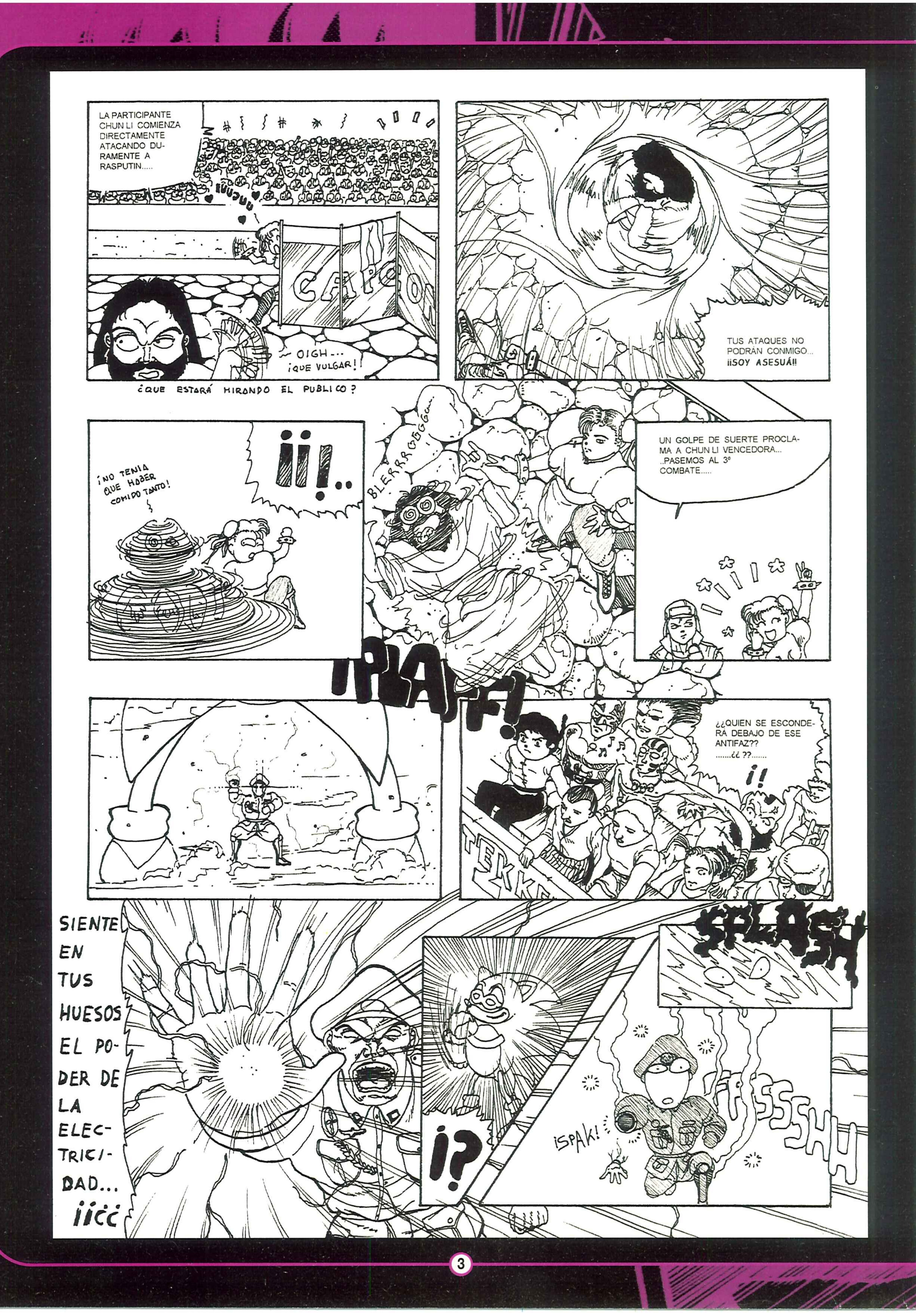

PADRE NUESTRO, QUE ESTAS EN LOS CIELOS...
TROMP! TROMP!
TSÍ! TSÍ!
ACUERDATE! ES UN VIDEO-JUEGO EIN?
RYU MACHOMAN
IDIOTA! IDIOTA! IDIOTA!
NO CONTABAÍS CON MI ARGUCIA! TENGO EL PODER EN MI MANO! QUITARÉ EL CARTUCHO, Y ASÍ NO ME ARREAN
TOMA YA!
BONK!
CLICK!
FIN
* NOTA DEL AUTOR; EL FINAL ES CUTRE, PERO ES QUE NO DOY PÁ MÁS.

Juan Martín Soriano Mínguez. (Almansa. Albacete)

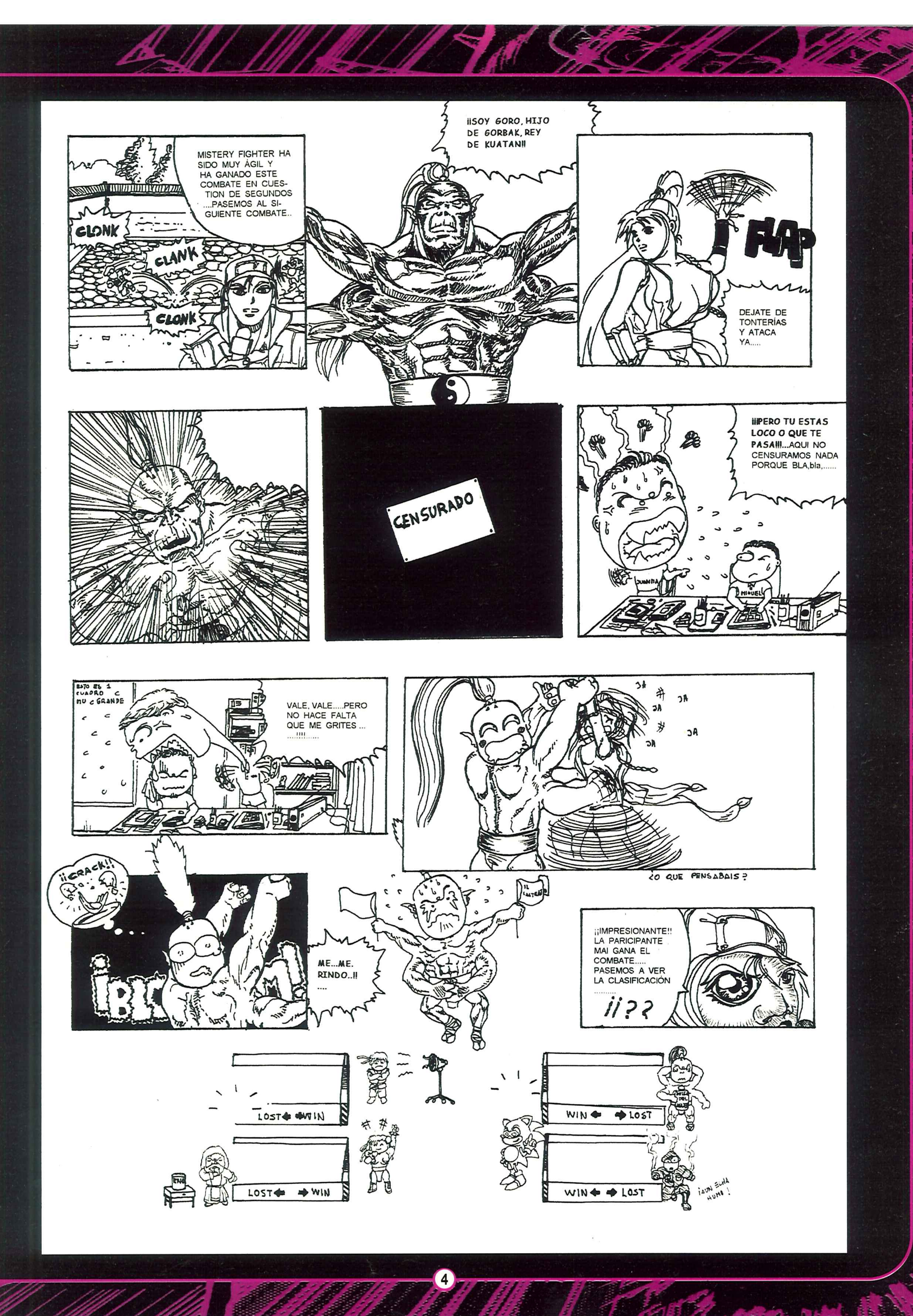
3er Premio



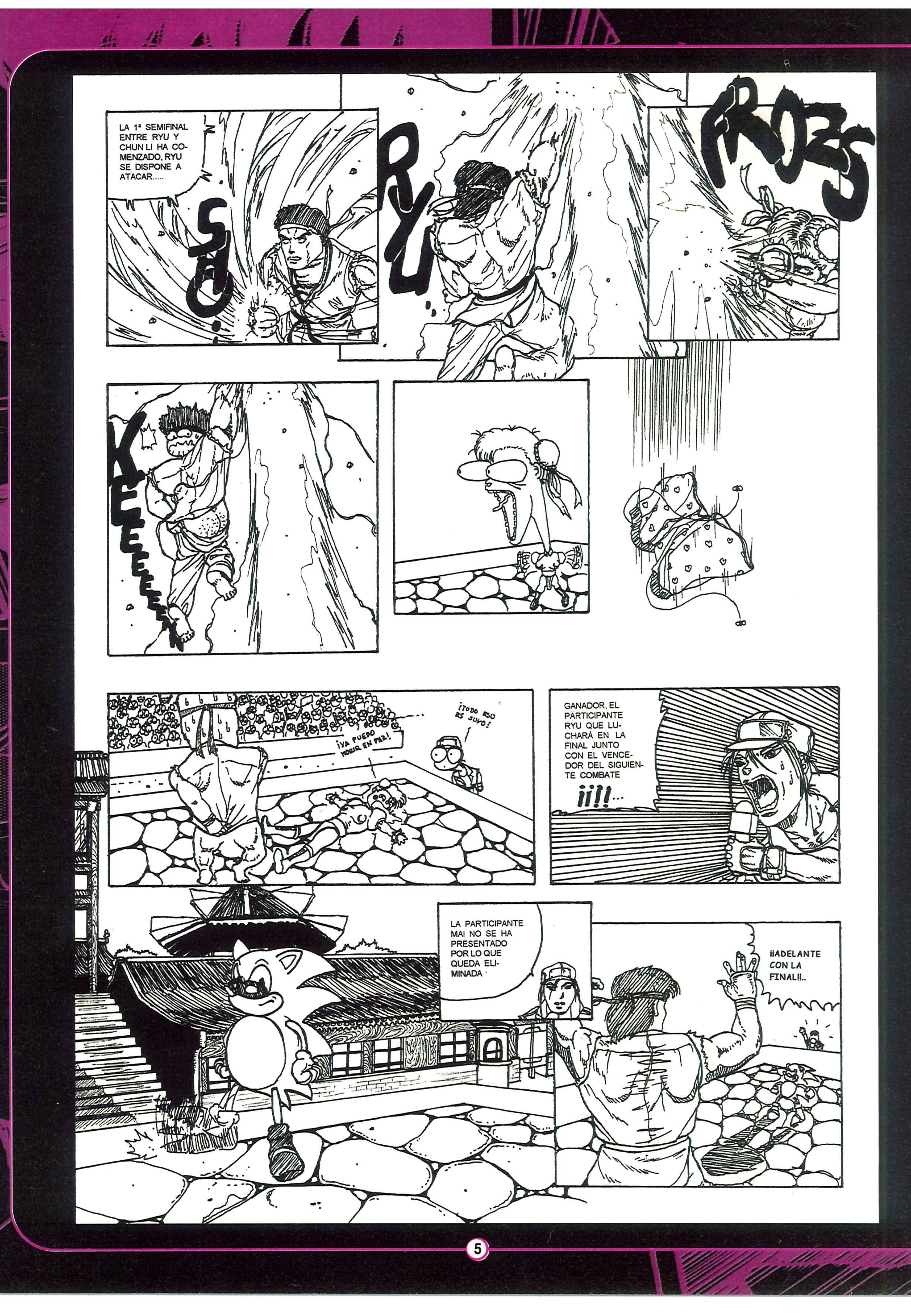

¡QUE COMIENCE EL 1º COMBATE!
¡¡AHORA CONOCERÁS MI PODER!!.. PREPÁRATE PORQUE NO TENDRÉ PIEDAD.. WAAAAA.......
¡¡.... !!
MASTEEEER...
RYU SE PROCLAMA VENCEDOR Y CONSIGUE PASAR A SEMIFINALES
TONTO EL CULO
¡¡CHUN LI VS RASPUTIN!!

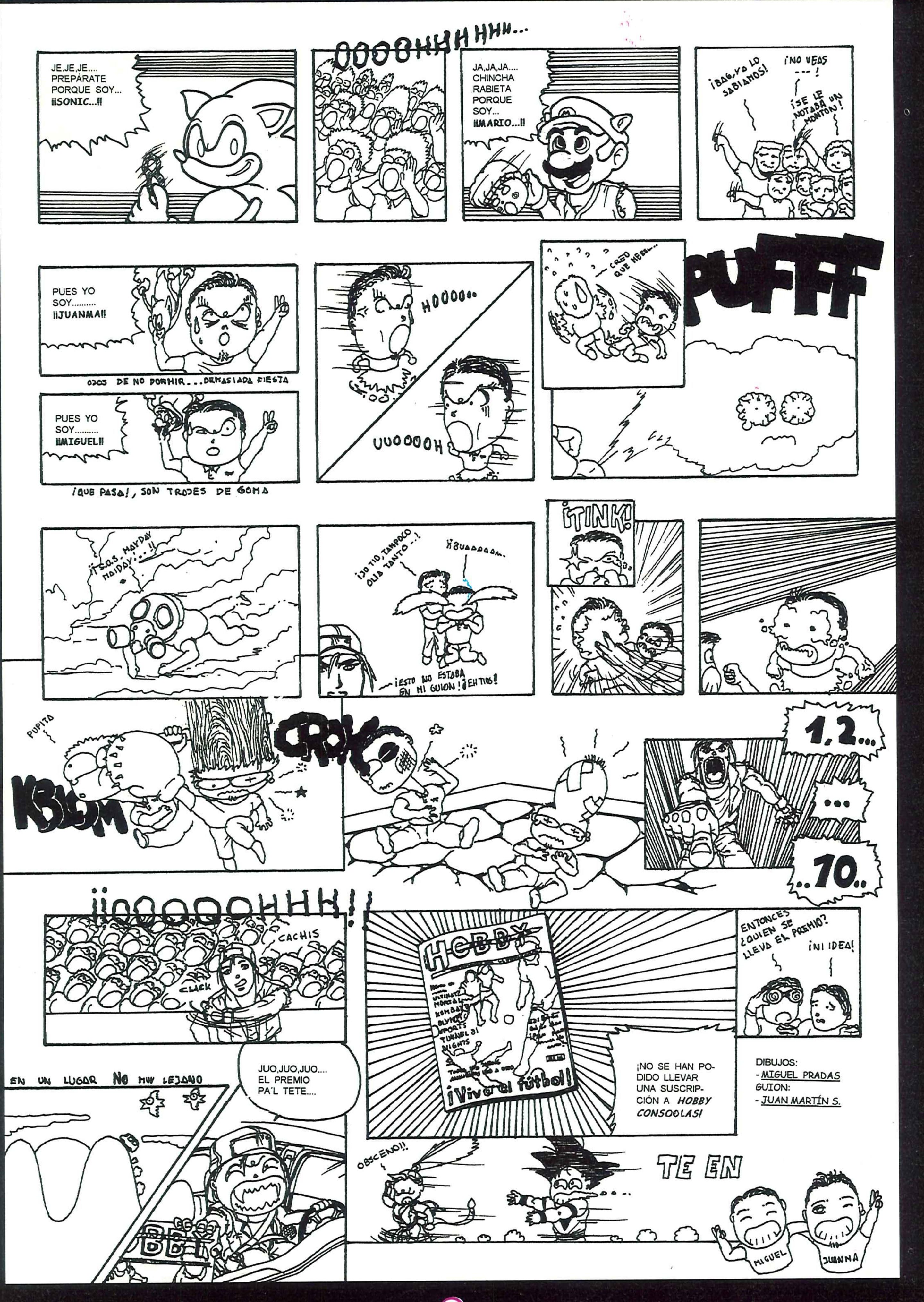


LA PARTICIPANTE CHUN LI COMIENZA DIRECTAMENTE ATACANDO DURAMENTE A RASPUTIN.....
¡¡UUUAU!!
CAPCOM
OIGH... ¡QUE VULGAR!
¿QUE ESTARÁ MIRANDO EL PUBLICO?
TUS ATAQUES NO PODRÁN CONMIGO... ¡¡SOY ASESUÁ!!
¡NO TENIA QUE HABER COMIDO TANTO!
¡¡!..
BLERRRGGG...
UN GOLPE DE SUERTE PROCLAMA A CHUN LI VENCEDORA... ..PASEMOS AL 3º COMBATE.....
¡PLAFF!
¿¿QUIEN SE ESCONDERÁ DEBAJO DE ESE ANTIFAZ?? ....¿¿ ??.......
¡!
TEKKEN
SIENTE EN TUS HUESOS EL PODER DE LA ELECTRICIDAD... ¡¡CC
¡?
SPLASH
¡SPAK!
FSSSSHH



MISTERY FIGHTER HA SIDO MUY ÁGIL Y HA GANADO ESTE COMBATE EN CUESTION DE SEGUNDOS ....PASEMOS AL SIGUIENTE COMBATE..
CLONK
CLANK
CLONK
¡¡SOY GORO, HIJO DE GORBAK, REY DE KUATAN!!
FLAP
DEJATE DE TONTERÍAS Y ATACA YA.....
CENSURADO
¡¡¡PERO TU ESTAS LOCO O QUE TE PASA!!!...AQUI NO CENSURAMOS NADA PORQUE BLA,bla,......
ESTO ES 1 CUADRO MU GRANDE
VALE, VALE.....PERO NO HACE FALTA QUE ME GRITES ...
JA
JA
JA
JA
JA
¿O QUE PENSABAIS?
¡¡CRACK!!
ME...ME. RINDO..!!
¡¡IMPRESIONANTE!! LA PARICIPANTE MAI GANA EL COMBATE..... PASEMOS A VER LA CLASIFICACIÓN
¡¡??
LOST WIN
WIN LOST
LOST WIN
WIN LOST
¡AUN ECHA HUMO!


LA 1ª SEMIFINAL ENTRE RYU Y CHUN LI HA COMENZADO, RYU SE DISPONE A ATACAR.....
SHO
RYU
KEEEEEEEN
¡YA PUEDO MORIR EN PAZ!
¡TODO ESO ES SUYO!
GANADOR, EL PARTICIPANTE RYU QUE LUCHARÁ EN LA FINAL JUNTO CON EL VENCEDOR DEL SIGUIENTE COMBATE
¡¡!!...
LA PARTICIPANTE MAI NO SE HA PRESENTADO POR LO QUE QUEDA ELIMINADA
¡¡ADELANTE CON LA FINAL!!..


JE,JE,JE....
PREPÁRATE
PORQUE SOY...
¡¡SONIC...!!
OOOOHHHHHHH...
JA,JA,JA....
CHINCHA
RABIETA
PORQUE
SOY...
¡¡MARIO...!!
¡BAG, YA LO SABIAMOS!
¡NO VEAS ---!
¡SE LE NOTABA UN MONTON!
PUES YO
SOY..........
¡¡JUANMA!!
OJOS DE NO DORMIR...DEMASIADA FIESTA
PUES YO
SOY..........
¡¡MIGUEL!!
¡QUE PASA!, SON TRAJES DE GOMA
HOOOO..
UUOOOOH
CREO QUE ME...
PUFFF
¡¡S.O.S. MAYDAY MAIDAY...!!
¡JO TIO, TAMPOCO OLIA TANTO...!
¡¡BUAAAAAM..
¡ESTO NO ESTABA EN MI GUION! ¡EH TIOS!
¡TINK!
PUPITA
KBLOOM
CROK
1,2...
...
..10..
¡¡OOOOOOHHH!!
CACHIS
CLACK
HOBBY
¡Viva el fútbol!
ENTONCES ¿QUIEN SE LLEVA EL PREMIO?
¡NI IDEA!
EN UN LUGAR NO MUY LEJANO
JUO,JUO,JUO....
EL PREMIO
PA'L TETE....
¡NO SE HAN PO-
DIDO LLEVAR
UNA SUSCRIP-
CIÓN A HOBBY
CONSOOLAS!
DIBUJOS:
- MIGUEL PRADAS
GUION:
- JUAN MARTÍN S.
OBSCENO!!
TE EN
MIGUEL
JUANMA


GGGSSSS
HOBBY
CONSOLAS
漫
MANGA
画



La imaginación de Capcom ha roto moldes en este nuevo juego de lucha. Algunos golpes son tan alucinantes como este hechizo de Anakaris, capaz de convertir en un tierno e inofensivo bebé al gigantón más fiero.





Recurriendo a sus técnicas tradicionales, Capcom ha conseguido sorprendernos una vez más con un juego de lucha.



Estos son los 14 personajes que intervienen en el juego, un grupo de lo más variopinto y original. Capcom ha conseguido crear unos luchadores con gran personalidad y con unas fuerzas muy equilibradas.



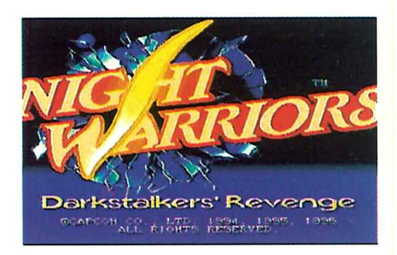


Los "Súpergolpes"



Cada luchador cuenta con al menos dos súper golpes capaces de borrar media barra de energía del rival. Son movimientos muy sencillos de realizar pero os aseguramos que sus efectos resultan demoledores. ¡Una gozada!

Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	14 luchadores
Niveles de dificultad:	9
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
Sobre unos decorados brillantes destacan el enorme tamaño de los luchadores y la espectacularidad de sus acciones.

SONIDO: 87
Tan contundente y eficaz como en anteriores juegos de Capcom. Se echan en falta las voces digitalizadas.

JUGABILIDAD: 91
Nadie como Capcom sabe crear luchadores tan equilibrados y combates tan atractivos sin complicarle la vida al jugador.

DIVERSIÓN: 90
La explosiva unión del espectáculo que ofrecen los luchadores y la perfecta jugabilidad le convierten en un imponente juego de lucha.

VALORACIÓN: 90
Si buscáis un juego de lucha realmente espectacular, lleno de acción y súper jugable, este «Night Warriors» es lo que necesitáis. Aquí no encontraréis figuras ni poligonales, ni entornos 3-D, ni otros tipos de modernas virguerías gráficas, pero os daréis de bruces con un juego que desborda imaginación tanto en el aspecto de sus luchadores como en los golpes que éstos realizan, los cuales son, sin duda, los más salvajemente divertidos que hemos visto en mucho tiempo.
Esta nueva maravilla de Capcom conseguirá atrapar a cualquiera que considere un buen fan de la lucha.

RANKING:
Night Warriors
Street Fighter Alpha
X-Men

PENNY RACERS



Al principio del juego sólo tendréis 3 circuitos para correr, pero si lográis colocaros entre los 3 primeros en cada uno de ellos os aparecerán 2 más. En el modo para 2 jugadores encontraréis incluso otro adicional, por lo que en total este compacto puede ofrecer hasta 6 circuitos diferentes.

Gente sin COMPLEJOS

La cosa no está del todo clara. Puede que haya sido por evitar confrontaciones directas con los títulos "serios" del género como «Ridge Racer» o «F1», o puede que simplemente se trate de una cuestión de gustos. Pero lo cierto es que este «Penny Racers», a pesar de ser un simulador de coches en toda regla, presenta un aspecto de lo más cachondo.

Como podéis ver en las pantallas, Takara ha optado por ofrecer con su juego una forma muy personal de ver y disfrutar del mundo de la velocidad, la cual se ha basado principalmente en presentar unos vehículos que ofrecen un aspecto simpático y casi casi caricaturesco.

No penséis, sin embargo, que estamos ante un juego de corte sencillote y simplón. Al contrario. A pesar de este aspecto desenfadado al que hacemos referencia, tanto los coches como los circuitos han sido minuciosamente realizados y la utilización de polígonos texturados ha conseguido que el apartado gráfico alcance un muy buen nivel.

En cuanto al desarrollo del juego en sí, «Penny Racers» también ha buscado una personalidad propia.

En principio el juego ofrece la posibilidad de elegir entre 6 coches diferentes y correr en tres modos de juego: "Free Run" (modo práctica), "Sprint Races" (3 circuitos con premios en metálico) y "World Grand Prix" (disputable sólo después de haber logrado pódium en todas las pistas del "Sprint Races").

Pero el verdadero aliciente se encuentra en el hecho de que un atractivo sistema de premios por ganar las carreras nos ofrece la posibilidad de realizar un montón de mejoras en nuestros coches, que van desde ampliar la potencia de nuestro motor hasta cambiar el color de la carrocería, todo ello, por supuesto, siempre y cuando nuestro bolsillo nos lo permita.

Si a todo esto le añadimos la existencia de "atajos" ocultos en los recorridos y numerosas opciones especiales que van surgiendo al ganar las carreras, obtenemos como resultado final un juego de coches diferente, bastante atractivo gráficamente y con muchas posibilidades de cambio que conseguirá divertir durante mucho tiempo a los aficionados al género.

Roberto Lorente

Doble diversión

Mediante el sistema de pantalla partida podréis disputar carreras a 2 jugadores. La acción se ralentiza un poco pero la diversión se multiplica.






Como veis, el juego presenta el cuadro de indicadores de una manera muy original. Tanto las revoluciones, como las marchas y la velocidad aparecen en un gran circulo sobre impresionado en la pantalla.



Como es lógico, en este juego tampoco faltará la posibilidad de elegir entre dos vistas: una desde el interior del coche y otra que nos presenta a nuestro vehículo visto desde atrás.

Takara presenta un juego de coches simpático y desenfadado que rivaliza con la tendencia actual de simuladores muy realistas.

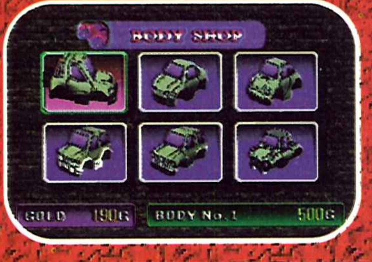



Talleres Takara. 24 horas a su servicio

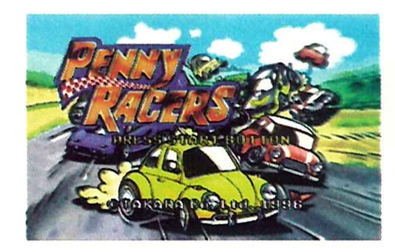
Con el dinero logrado en las carreras podréis cambiar cientos de detalles: la carrocería, el motor, poner alerones, pintar vuestro bólido... Estos datos también pueden ser guardados en una Memory Card.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sony
Programación:	Takara/Artdink
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6 Circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 85
Escenarios y bólidos rebosan polígonos texturados, siguiendo las últimas modas. La diferencia con «Ridge Racer», por ejemplo, radica en que el aire del juego es mucho más desenfadado.

Sonido: 79
Los derrapes y el rugido de los motores suenan bastante reales. Los choques, sin embargo, no tanto. La música está bien, pero no es muy variada.

Jugabilidad: 88
La propia de los buenos representantes del género. Es decir, se deja jugar sin ninguna complicación.

Diversión: 89
Los circuitos son tan diferentes entre sí y los coches tan simpáticos y con tantas posibilidades de ampliación, que la diversión está garantizada.

Valoración: 86
Frente a la actual tendencia de hacer juegos de carreras cada vez más realistas, Takara presenta este «Penny Racers» con la intención de demostrar que hay otras formas "menos serias" de divertirse al volante. Con unos bólidos que parecen sacados de un cómic, este compacto huye de la obligación de imitar la realidad para tratar de divertir precisamente mediante la caricaturización de la misma.
A nivel técnico no es un título puntero, pero resulta tan simpático, jugable y duradero que supone una una opción muy interesante para los amantes de la velocidad consolera.

Ranking:
Ridge Racer Rev.
Penny Racers
Motor Toon 2

BLAM MACHINE HEAD

Ella sólo lo hace en su MOTO



Core denomina a su última creación para Saturn y PlayStation como un "shoot'em up estratégico de ciencia-ficción en 3D". Rimbombante ¿eh? Pues tras esta definición tan curiosa, lo que se esconde en realidad no es otra cosa que un heredero más del incombustible «Doom», aunque esta vez con una ambientación postnuclear y con algunas gotas de producción propia "made in Core" que nos hacen recordar productos anteriores de la prestigiosa compañía británica.

La estructura general del juego no necesita muchas explicaciones, ya que cumple todos los requisitos exigibles a este tipo de juegos. Representamos el papel de una aguerrida muchacha que maneja una moto futurista de la cual nosotros sólo vemos un poco del morro y los cañones de las armas. Cumplida la primera regla de los juegos de este estilo: utilizar la vista subjetiva para disparar.

Montados en este artefacto tendremos que buscar insistentemente la salida de la fase mientras un montón de enemigos se empeñan en impedirlo. Segunda y tercera normas del género cumplidas.

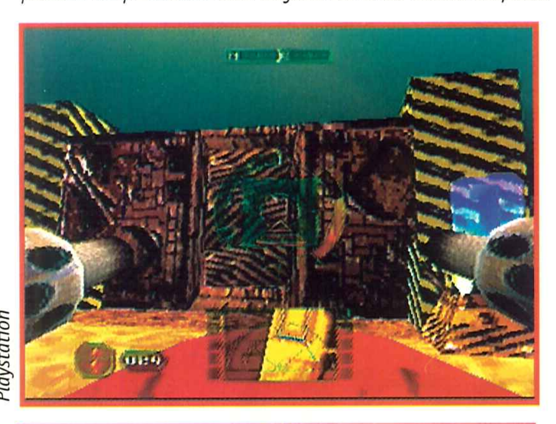
Por último tendremos que ir recogiendo por el camino las armas necesarias y las recargas de energía que repongan lo que los enemigos nos quiten, con lo cual tenemos la cuarta y última de las premisas que definen a «Blam Machinehead».

Pero para que este título tuviera su personalidad propia Core ha introducido unos elementos que van a resultar decisivos a lo largo de todo el juego: las "llaves del mundo real", que se encuentran ocultas en el mapeado. Cada una de estas llaves abrirá el acceso a nuevas zonas donde localizar más llaves que abrirán a su vez nuevas zonas... y así sucesivamente. Pero, además, si en vuestro recorrido os encontráis ante un puente al que le falta un tramo y no hay salida posible es más que seguro que ese trozo de realidad haya sido ocultado por el malo de la historia en un mundo paralelo (llamado "Mundo Irreal") que cuenta a su vez con sus propias llaves y puertas. Este maremagnum de llaves, mundos y salidas le otorga una notable dosis de estrategia a un juego en el que, básicamente, nuestro principal objetivo no es otro que mantener el dedo pegado al gatillo.

Roberto Lorente

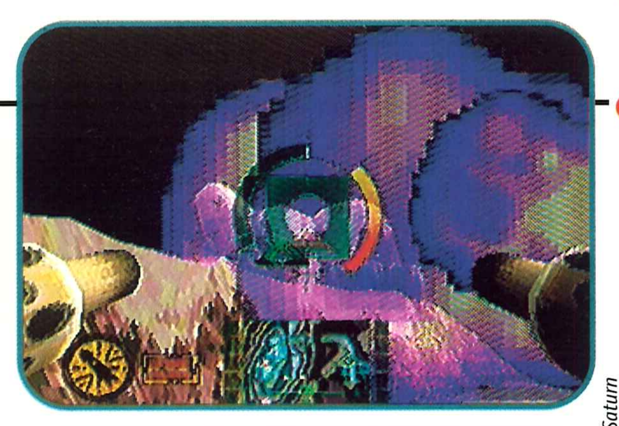


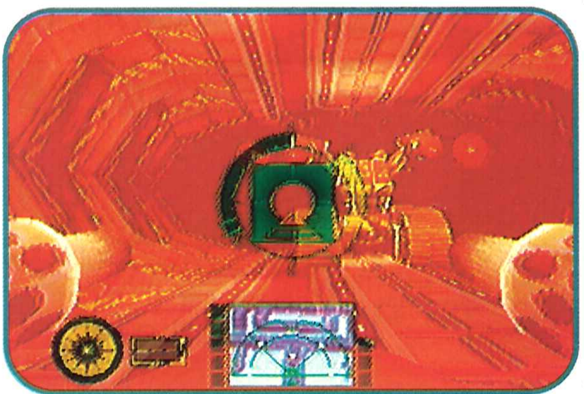
La calidad gráfica y la suavidad con la que nos desplazamos por la pantalla son posiblemente los mayores alicientes de este compacto.





Existe un amplio abanico de armas disponibles, lo cual nos pondrá en aprietos a la hora de elegir la más apropiada para enfrentarnos a cada enemigo.



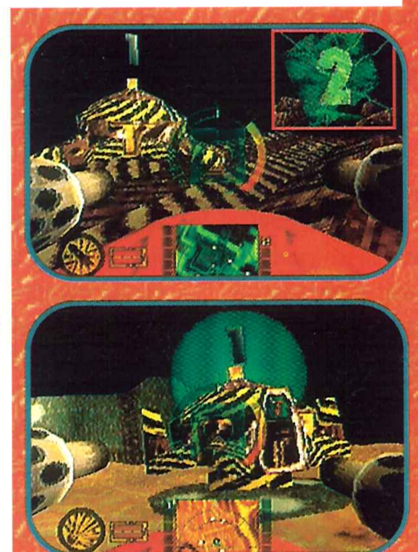


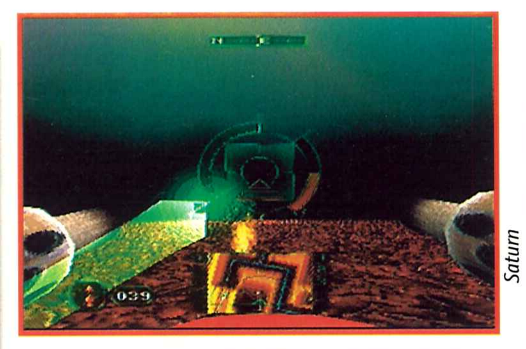
Un nuevo heredero del mítico «Doom» nos traslada a un ambiente futurista y nos invita a pilotar una moto volante.



¿Donde están las llaves?

Existen muchas zonas del mapeado que se encuentran cerradas. Para acceder a ellas tendréis que localizar una puerta (la figura amarilla y negra) y una llave (recuadro superior) que tenga el mismo número.







Para no perderse demasiado en este laberíntico escenario es recomendable jugar con el mapa sobreimpresionado en la pantalla.

Consola:	SATURN/PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	CORE
Programación:	CORE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	18 NIVELES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 86
Las dos versiones muestran unos escenarios bien realizados a base de polígonos texturados. Lo más llamativo en ambas es la extrema suavidad con la que se desplazan todos los elementos en pantalla.

SONIDO: 79
Los buenos efectos predominan sobre las melodías, las cuales pasan prácticamente desapercibidas.

JUGABILIDAD: 82
La nave realiza tantas funciones y tiene tantas armas que se complica un poco su control. El grado de dificultad es alto pero los passwords ayudan.

DIVERSIÓN: 81
Es un "shoot'em up" bastante divertido en el que los elementos de estrategia añaden alicientes extra.

VALORACIÓN: 81
Core le tiene cogida la medida a este género como ya ha demostrado en otras ocasiones y soportes. Esta experiencia se ha trasladado por completo a este título que ha heredado muchos elementos de juegos como "Shellshock". El mayor avance respecto a sus antecesores se ha producido en la suavidad en la generación de escenarios y en los desplazamientos sin brusquedades de la nave protagonista, aunque la introducción de elementos estratégicos han ampliado tanto el número de potenciales usuarios como la vida útil del compacto.

RANKING:
Doom

Blam Machinehead

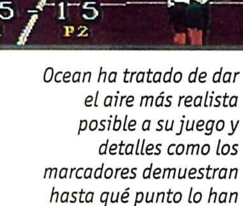
Robotica



BREAK point TENNIS



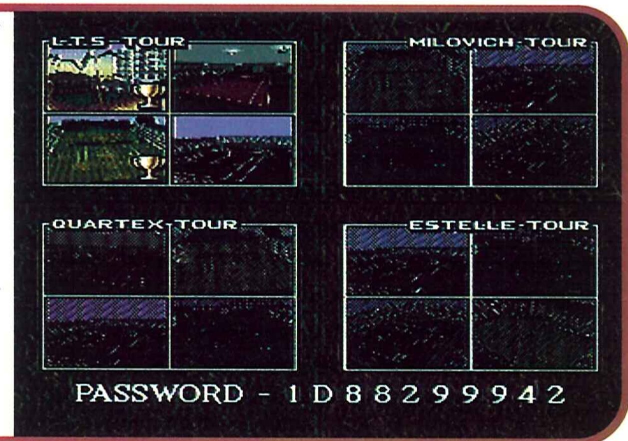
¡Qué punto de juego



Las sofisticadas técnicas de captura de imágenes han conseguido reflejar unos jugadores con un aspecto casi humano.



Ocean ha tratado de dar el aire más realista posible a su juego y detalles como los marcadores demuestran hasta qué punto lo han conseguido.



El modo "Super Cup" permite participar de forma consecutiva en 4 circuitos de "Maestros del tenis". Cada uno de estos circuitos se compone de 4 Open que deberemos ir ganando uno a uno para pasar al siguiente. El password guardará nuestros avances.

¡Por fin le sale un competidor a «Virtual Open Tennis» en Saturn! El tiempo iba pasando y los aficionados al deporte de la raqueta ya se estaban preguntando si la sana competencia entre compañías no les iba a proveer de más material para elegir. Por fortuna no hay mal que cien años dure ni género que se resigne a tener un único representante en Saturn: «Breakpoint Tennis», se presenta como la oferta de Ocean para los amantes del tenis de calidad.

En un intento por dejar el listón muy alto, las cosas se han hecho con el máximo cuidado en la compañía inglesa. Para este simulador de tenis de última generación se han utilizado, por ejemplo, las más avanzadas técnicas de captura de imagen para animar a unos jugadores poligonales que ofrecen un aspecto "casi humano". Se han recogido también los cuatro tipos de superficies existentes en este deporte (hierba, tierra, cemento e indoor) de una forma muy realista y, por último, se han introducido todas las opciones mínimas exigibles a un juego puntero de este tipo.

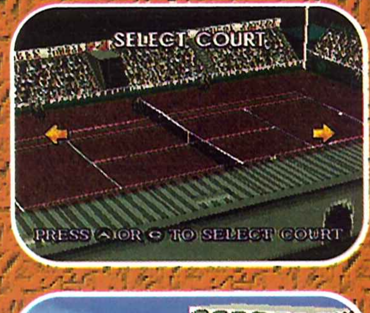
Con estas líneas maestras, «Breakpoint Tennis» se ha supeditado a un consigna clara: divertir. La consecuencia más evidente es una combinación perfecta de calidad técnica y jugabilidad que nos recuerda a los juegos más adictivos para las 16 bits.

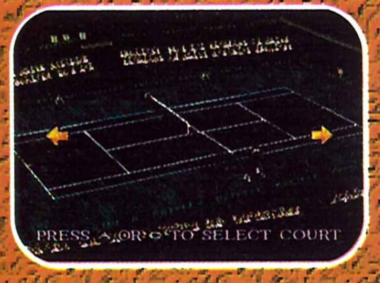
Con 8 tenistas disponibles (4 mujeres y 4 hombres) «Breakpoint Tennis» permite, en definitiva, participar en competiciones individuales o de dobles, campeonatos, torneos eliminatorios y partidos de exhibición sabiendo que la jugabilidad y la diversión van a ser los auténticos protagonistas de cualquier elección.

Sería absurdo pensar que con este juego se ha tocado techo en Saturn, pero no cabe duda de que quien quiera superarle va a tener que hilar muy fino. Ocean lo ha puesto muy difícil.

Roberto Lorente

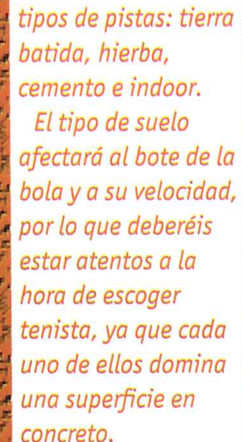
Mira dónde pisas









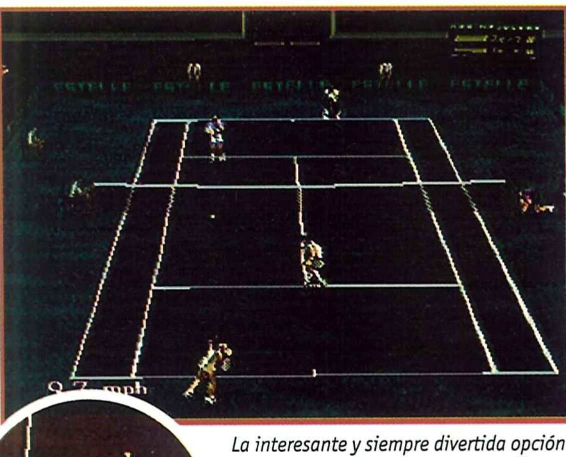


El juego pone a nuestra disposición 6 canchas con cuatro tipos de pistas: tierra batida, hierba, cemento e indoor.

El tipo de suelo afectará al bote de la bola y a su velocidad, por lo que deberéis estar atentos a la hora de escoger tenista, ya que cada uno de ellos domina una superficie en concreto.

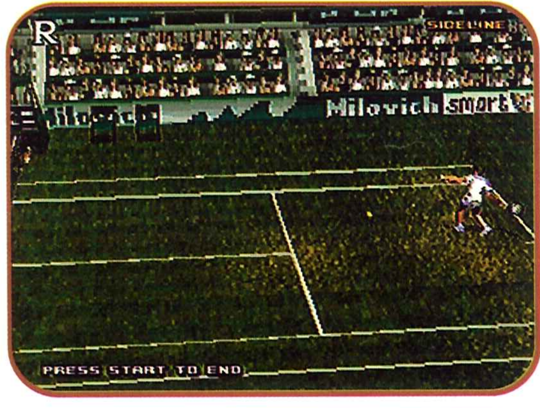


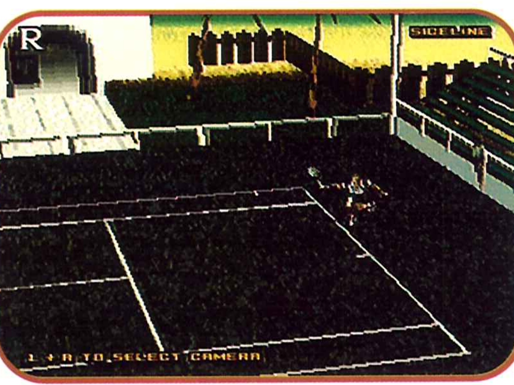
«Break Point» llega a Saturn para convertirse directamente en el mejor simulador de tenis para esta consola.

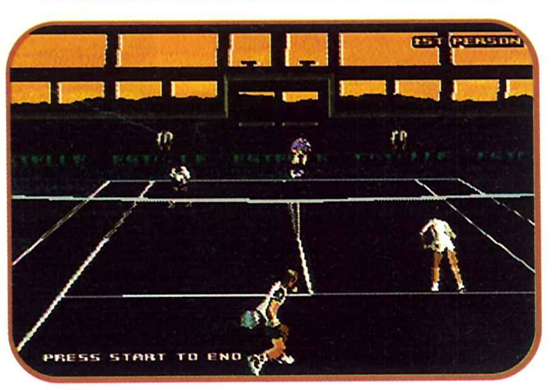


La interesante y siempre divertida opción de dobles permite conectarse hasta a 4 jugadores simultáneamente.

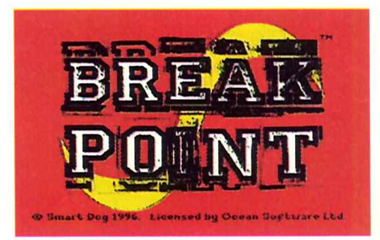








Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Ocean
Programación:	Smart Dog
Nº de jugadores:	De 1 a 4 simultáneos
Nº de fases:	4 superficies
Niveles de dificultad:	Progresiva
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Las animaciones de los jugadores brillan sobre cualquier otro detalle, aunque las texturas de las pistas tampoco son para hacerlas ascos.

SONIDO: 90

Las voces digitalizadas de los jueces y los buenos efectos contribuyen a convertir este juego en prácticamente real. La música: escasa y sin importancia.

JUGABILIDAD: 89

Las 3 vistas disponibles se muestran insuficientes para controlar los golpes desde el fondo de la pista. Por lo demás resulta muy sencillo de jugar.

DIVERSIÓN: 90

Horas y horas de diversión garantizada. Poder salvar los torneos ayuda mucho y jugar con amigos, aun más.

VALORACIÓN: 89

Ocean ha sabido recoger con acierto en este juego todos los atractivos del deporte de la raqueta. «Break Point Tennis» resulta atractivo de ver, relativamente sencillo de jugar y, lo mejor de todo, es capaz de ofrecer diversión a raudales.

Como todo juego deportivo gana mucho cuando participan varias personas a la vez (recordad que aquí pueden hacerlo hasta 4), pero la competición en solitario también tiene un enorme interés.

Puestos a criticar algo sólo se le puede echar en falta un mayor número de jugadores (8 no son excesivos) y una vista que permitiese evitar jugar en el fondo de la cancha.

RANKING:

Break Point

Virtual Open Tennis



In the HUNT

Vigilantes del fondo del MAR

Tras un argumento tan poco novedoso como el de intentar salvar el mundo, se oculta un "shoot'em up" bastante original que cambia el espacio exterior por los fondos oceánicos sin menoscabo de las cualidades innatas del género. Es decir que «In The Hunt» nos obligará a disparar sin descanso a todo tipo de enemigos, aunque en esta ocasión no lo haremos a bordo de una nave espacial sino desde el interior de un submarino de guerra.

Lo más destacado de este título se encuentra sin duda en el hecho de que toda la acción transcurre en el fondo del mar (matarile, rile, rile), y en que para evitar ser destruidos deberemos repartir nuestra atención entre los enemigos acuáticos y los aéreos, -que también los hay-, para lo cual deberemos disparar hacia el frente, hacia arriba y hacia abajo, aunque, eso sí, el desarrollo del juego es siempre mediante un "scroll" horizontal.

A nivel gráfico el juego también da la talla y sin duda tanto los escenarios como los enemigos resultan muy atractivos, si bien es cierto que tampoco hacen ningún alarde de espectacularidad tecnológica.

A la hora de jugar tampoco ofrece demasiadas novedades con respecto a otros representantes del género, -no apartes ni un segundo el dedo del gatillo-, pero sin duda es un juego enormemente divertido y que sabrá ganarse el aprecio de los amantes de la acción, tanto por su plasticidad como por su cómoda jugabilidad.

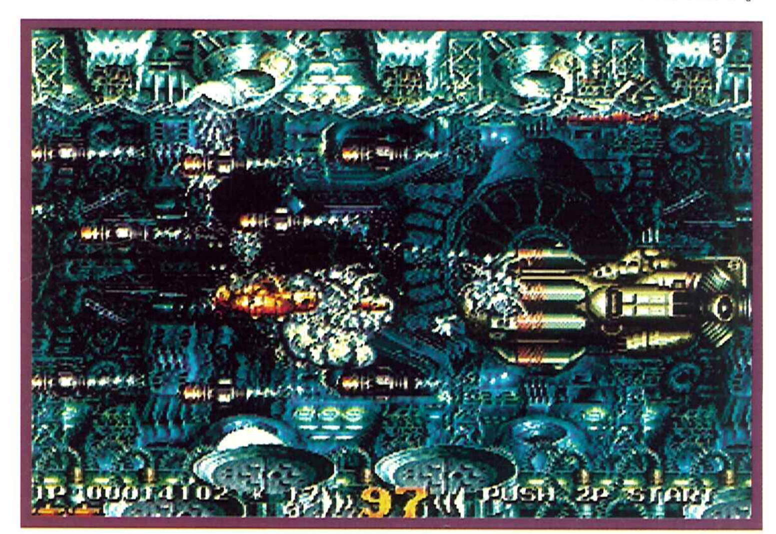
Como siempre, si eliges la opción de dos jugadores simultáneos, la diversión alcanzará niveles muchísimo mayores.

Sonia Herranz



La vida en el interior de un submarino es más dura de lo que parece: ¡hasta los helicópteros tratarán de destruirnos desde el aire arrojándonos cargas de profundidad!

«In The Hunt» os sorprenderá por su nítida y precisa realización gráfica y por la originalidad de su protagonista. Por lo demás os encontraréis con un juego sin muchas innovaciones.




A lo largo del juego podremos recoger items en forma de armas y potenciadores de disparo que bien combinados pueden lograr unos resultados de lo más espectaculares. Al perder una vida perderemos también las armas acumuladas.

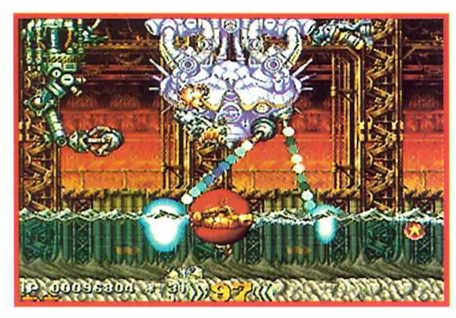


Podremos disfrutar de hasta cinco finales diferentes dependiendo de los resultados que hayamos logrado.


Algunas de las situaciones a las que nos tendremos que enfrentar retarán el pulso del más templado de los jugadores.



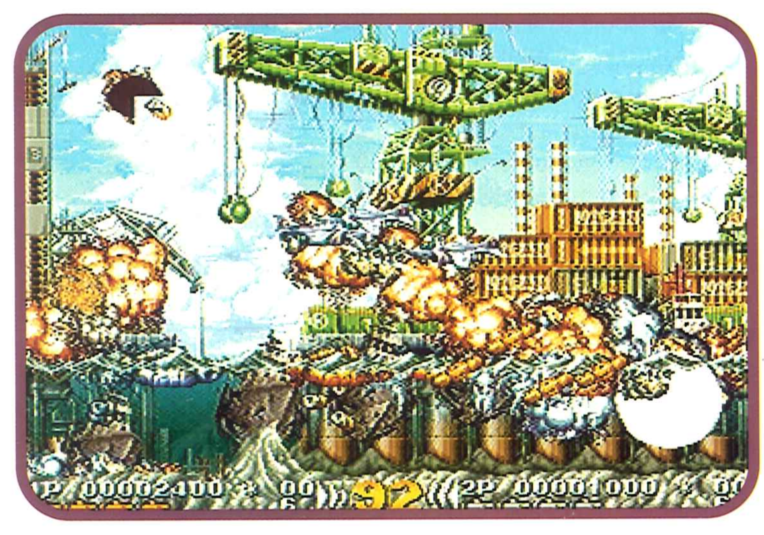
Como en todo buen mata-mata, los enemigos finales son uno de los elementos más espectaculares y peligrosos del juego. Cada nave, monstruo o criatura tiene un sistema diferente a la hora de atacar, pero ninguno es demasiado complicado.







Hasta PlayStation llega un original y atractivo "shoot'em up" que nos pone a los mandos de un submarino que debe enfrentarse a miles de peligros.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: SHOOT'EM UP
Compañía: THQ
Programación: THQ
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 6
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 86
Mucho más que correctos. Los gráficos muestran gran nitidez y un perfecto movimiento sin ninguna ralentización ni parpadeo pese a la gran cantidad de elementos móviles en pantalla.

SONIDO: 85
Los efectos sonoros y la música acompañan con precisión el trepidante desarrollo del juego. Son de gran calidad.

JUGABILIDAD: 88
Dos botones, uno para lanzar torpedos y otro para cargas de profundidad y torreta superior son toda la complicación: es un juego de los de sentarse y darle caña desde el primer instante.

DIVERSIÓN: 86
Son pocas fases y los niveles de dificultad o los dos modos de juego no pueden evitarlo. Eso sí, es muy divertido como todo buen "mata-mata".

VALORACIÓN: 86
THQ nos ofrece un bonito y divertido "matamarcianos" que cuenta con el aliciente añadido de su original protagonista: un submarino en lugar de una nave espacial. Además, este juego hace gala de una gran jugabilidad, de unos excelentes gráficos y de una más que interesante opción para dos jugadores simultáneos.
Lo único negativo es lo corto que se hace y lo fácil que puede ser acabarlo en un nivel medio de dificultad.
Un juego muy recomendable para los amantes de la diversión fácil.

RANKING:
Novastorm
In the Hunt
Raiden Project

MORTAL KOMBAT TRILOGY





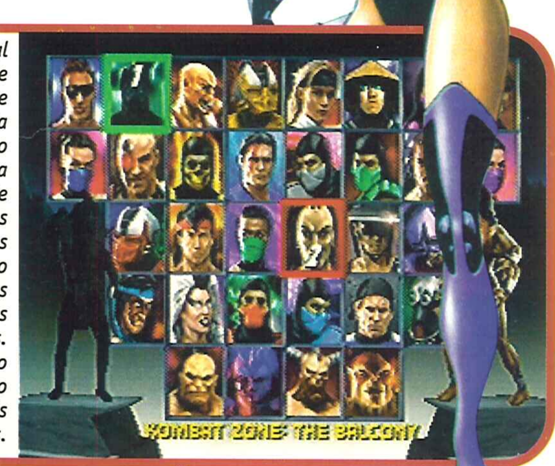
El golpe de gracia

Sin darnos apenas tiempo para reaccionar, las versiones, ampliaciones o recopilaciones de «Mortal Kombat» no dejan de sucederse.

Ahora le toca el turno al que se ha dado en llamar «Mortal Kombat Trilogy» que, como su propio nombre indica, recoge los momentos estelares de las tres últimas entregas de la saga. O lo que es lo mismo, está compuesto por todos los personajes, escenarios y ataques de los «MK» anteriores.

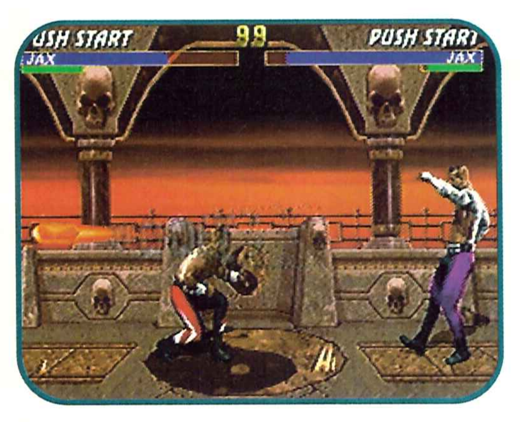
Entre invitados tradicionales, antiguos personajes ocultos y peligrosísimos enemigos finales este juego nos dejará elegir de entrada nada menos que entre 32 luchadores diferentes, con la única finalidad de intentar triunfar en este inacabable torneo. De este modo podremos, por ejemplo, optar por el poderoso Motauro, el escurridizo Noob o la clásica Sonya sin tener que recurrir a truco o combinación alguna. Pero esto no implica, sin embargo, que no podamos encontrar a otros invitados extra escondidos entre las numerosas sorpresas que pueden surgir gracias a los códigos de las pantallas de "versus".

Otro punto bastante atractivo de esta última entrega se encuentra en los nuevos modos de juego, los cuales nos ofrecerán la posibilidad de participar en diferentes torneos que van desde un novedoso dos contra dos (alternativamente), a una especie de copa por eliminatorias en la que pueden participar hasta ocho jugadores. ➤



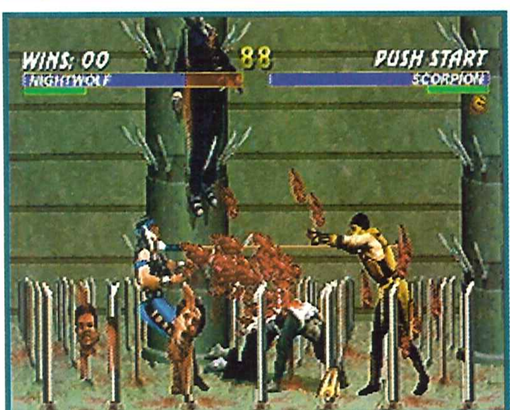
Aquí tenéis al plantel de luchadores que participan en esta Trilogía. Como veis, no falta prácticamente nadie de las anteriores entregas, e incluso hay algunos personajes nuevos. Otra cosa no tendrá, pero luchadores... más que suficientes.







Al propinar golpes irá apareciendo la palabra "Agressor" bajo el personaje. Cuando la palabra se complete el luchador gozará de un momentáneo aumento de fuerza.



PlayStation recibe una nueva entrega de «Mortal Kombat» que reúne en un sólo compacto a 32 luchadores y toda la emoción de la saga.



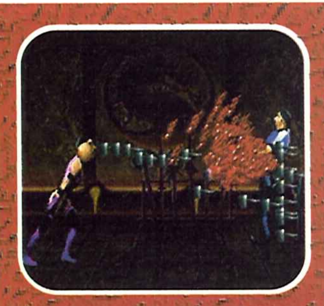
El juego tiene algunas novedades, como las del símbolo "E" en la torre de torneos. Este símbolo significa que para superar un asalto tendremos que derrotar a tres enemigos de manera consecutiva, sin que se rellene nuestra energía.

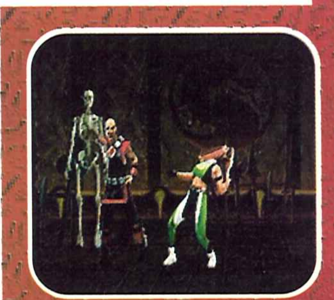


¡Qué fatalidad!

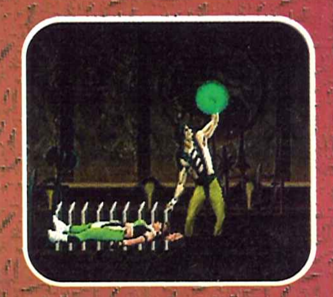
Sin duda, los ataques más espectaculares de todos los «Mortal Kombat» han sido siempre los fatalities, y esta versión no va a ser menos. La agresividad de estos golpes llega a ser a veces tan sobrecogedora como morbosa y en ocasiones se roza el surrealismo.

En estas pantallas tenéis una muestra de los fatalities que podréis ver en «MK Trilogy» y en ellas podéis comprobar que hay golpes de todos los juegos de la saga y algunos nuevos. Mentes susceptibles, abstenerse.





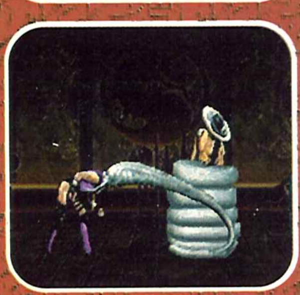


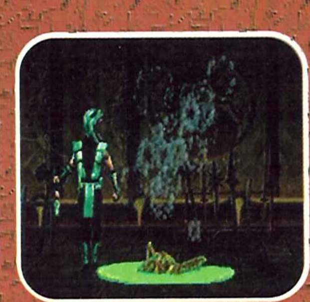


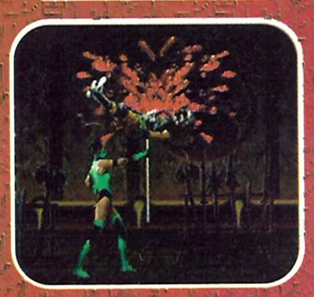




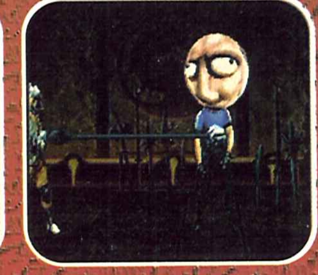


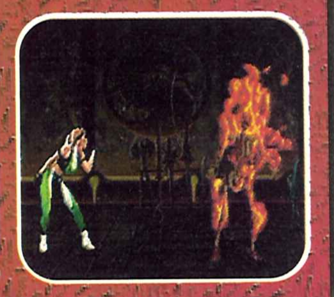


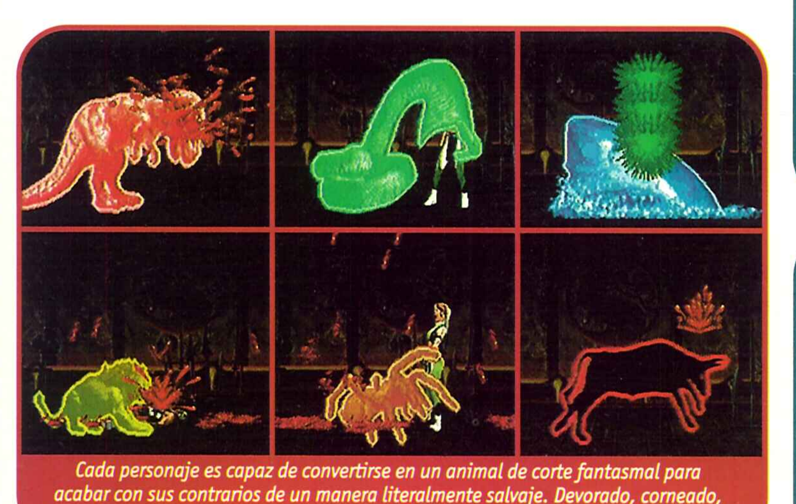











Cada personaje es capaz de convertirse en un animal de corte fantasmal para acabar con sus contrarios de un manera literalmente salvaje. Devorado, corneado, tragado o despedazado son algunas de los finales a los que se enfrenta el perdedor.







Todos los personajes, escenarios y golpes de la saga han tenido cabida en este CD. Eso sí, no descartéis la posibilidad de encontrar muchas sorpresas y cosas totalmente nuevas...

En los escenarios se precia una mayor definición gráfica, mientras que los personajes se mantienen casi idénticos a los de anteriores versiones para 32 bits.

Gráficamente, este «Mortal Kombat Trilogy» también ha demostrado una mayor precisión, especialmente en lo que se refiere al tratamiento de los escenarios.

Por su parte, los golpes especiales se han dotado de una mayor contundencia, lo que ha traído consigo un mayor "gasto" de pixeles de color rojo. Además se han incluído algunos escenarios realmente fuertes que rivalizan en crudeza con ciertos fatalities. (Avisamos, no hemos encontrado una opción para quitar la sangre).

Por lo demás, lo de siempre: jugabilidad total, dificultad ajustada, posibilidad de realizar golpes especiales con soltura y emociones no aptas para personas sensibles.

En cualquier caso, este «Mortal Kombat Trilogy» es el mejor «Mortal Kombat» que he visto.

Sonia Herránz

Consola: PlayStation
Tipo: Lucha
Compañía: GTI
Programación: Williams
Nº de jugadores: De 1 a 8
Nº de fases: 32 luchadores
Niveles de dificultad: 5
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
No hay demasiadas diferencias gráficas con respecto a anteriores versiones para PSX. Se aprecia, eso sí, algo más de definición en los escenarios y un aumento de la espectacularidad de los ataques.

SONIDO: 91
En consonancia con la barbarie de los golpes, las melodías y los efectos sonoros cumplen su cometido con contundencia.

JUGABILIDAD: 93
La rapidez de los luchadores permite combates muy dinámicos que se ven favorecidos por una cómoda realización de los golpes especiales. Lo peor es la desproporción de fuerzas que existe si escogemos a uno de los jefes finales.

DIVERSIÓN: 94
Bueno, siempre resulta un poco delicado hablar de la capacidad de "diversión" de un «Mortal Kombat». Digamos que este es el más "divertido" de todos los vistos hasta la fecha.

VALORACIÓN: 93
Este «Mortal Kombat Trilogy» puede ser la culminación de una saga.
La mayor virtud de este compacto no reside en ser un juego dinámico y disparatado (que lo es y que lo ha sido desde siempre), sino en que permite disfrutar de la esencia de todos los «MK» en un solo juego, de una sola vez.
Mantiene intactas todas las señas de identidad de esta polémica saga ofreciendo todo lo que se espera de un «Mortal Kombat», pero aumentado en cantidad y calidad por la potencia y la experiencia que ofrece PlayStation.

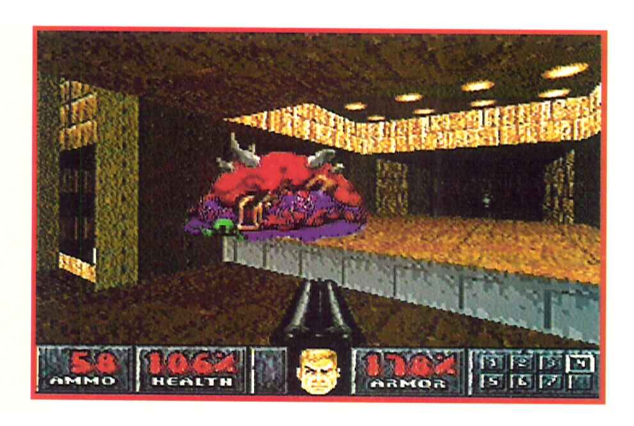
RANKING:
Mortal Kombat Trilogy
Ultimate Mortal Kombat



El arte del punto de Cruz.
NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCEN A LA MISERIA DEL KUNG FU.
Hong Kong. Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos. Utilizan nuevas técnicas de lucha y siempre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu.?
Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".
TEKKEN 2
PlayStation
PAL
namco
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.









¡Que vuelven los monstruos!

Esta nueva versión se «Doom» viene a ser algo así como un montón de niveles extra de acción y dificultad preparados para el deleite de los seguidores de este juego creador de toda una escuela.

Para su realización se han utilizado los diseños de los mejores niveles de todas las anteriores entregas, -incluidas las aparecidas en Internet-, así como sus enemigos más impresionantes y las armas más demoledoras. El resultado es, como salta a la vista, un compendio de sangre, terror y acción como no se ha visto en ningún otro juego de perspectiva subjetiva para consolas.

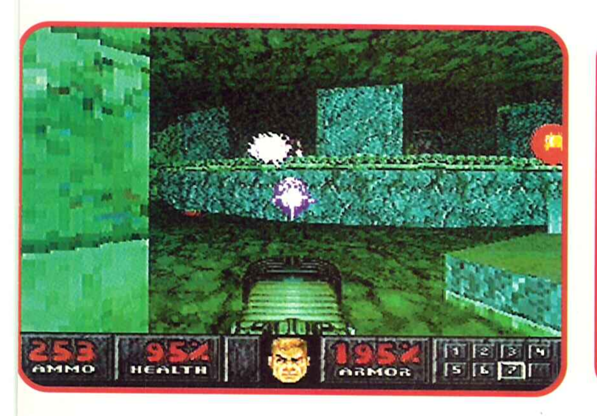
La idea, mecánica y desarrollo son los mismos que en otros «Doom». Es decir, hay que buscar la salida de los niveles encontrando llaves, activando interruptores y, sobre todo, matando a los diablos que se interpongan en nuestro camino.

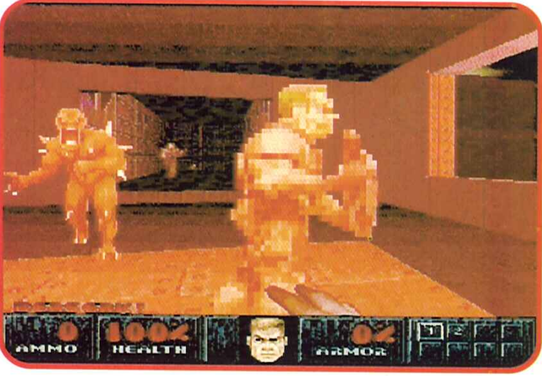
Lo que sí ha cambiado es la dificultad del juego, que ahora nos obligará a dejarnos la piel desde la primera fase del nivel de dificultad más sencillo, y la jugabilidad, que se ha mejorado notablemente al eliminar el engorro de las "paredes pegajosas" en las que siempre te atascabas al doblar una esquina.

Este «Final Doom» ofrece tres juegos diferentes: Los "Niveles Maestros", el "Experimento Plutonia" y "TNT: Diabolución". Cada uno de ellos representa un nivel de dificultad cada vez más elevado y los mapeados más diabólicos de cuantos se han jugado nunca, lo que no sólo garantiza sangre y acción sino también diversión para mucho, muchísimo tiempo. Además, para aumentar el interés y la duración, se han incluido dos opciones para dos jugadores simultáneos vía Link Cable: una para cooperar y otra para enfrentarse cara a cara y sin más adversarios en una carrera fratricida hacia la salida.

Con todo esto «Final Doom» se convierte en un juego diabólicamente atractivo y prácticamente imposible de terminar. Supondrá, sin duda, el "tiro de gracia" que los miles de seguidores de «Doom» estaban esperando.

Sonia Herránz



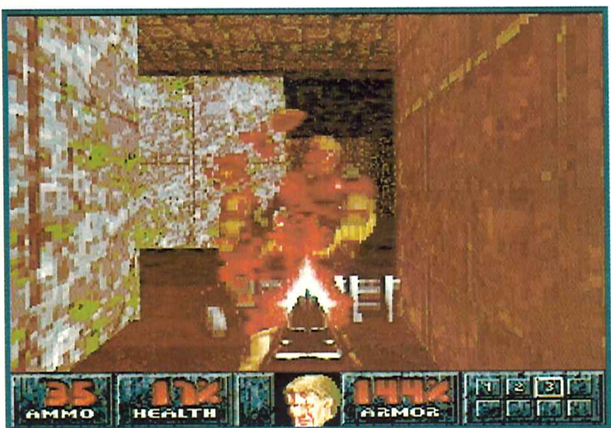


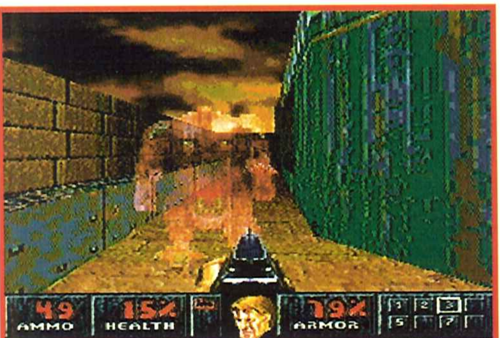




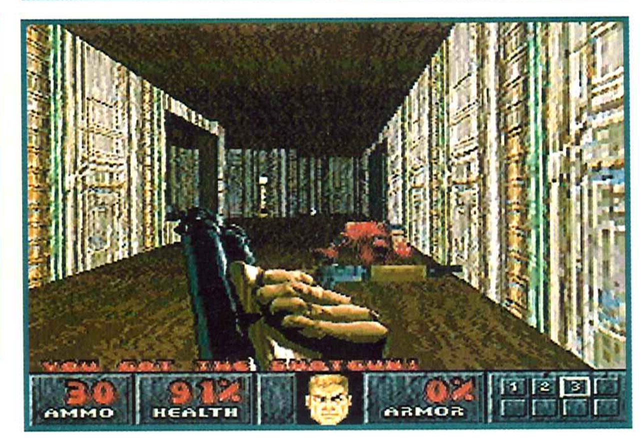
Gracias a al presencia de mapas podremos orientarnos mejor en los laberínticos niveles del juego. Además, como en todos los «Doom», podremos desplazarnos directamente por ellos.

Una de las novedades de «Final Doom» es la de permitir el uso de ratón. Como todo mando analógico, el ratón transmite movimientos reales. Es decir, si lo movemos muy rápido el personaje se girará a la misma velocidad.





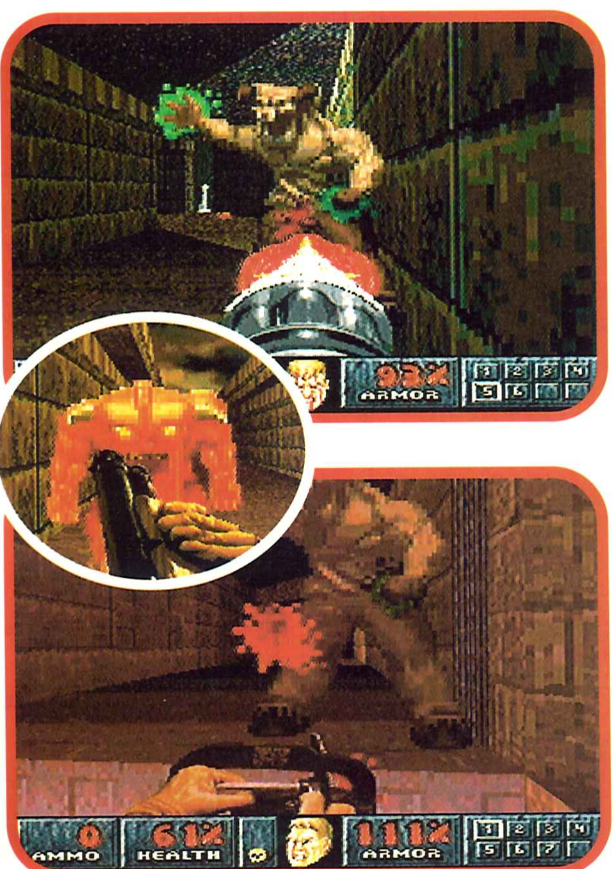
Los monstruos fantasma son de los enemigos más peligrosos del juego, sobre todo porque es difícil verlos y atacan con más ferocidad que los "vivos". Los hay de varias especies.





Los creadores de «Doom» han debido pensar: Si todo el mundo nos imita, ¿por qué no imitarnos a nosotros mismos?





La sierra eléctrica es el arma más sanguinaria de todo el juego, aunque su poder destructivo puede ampliarse aún más gracias a un item que potencia nuestra fuerza física hasta convertir nuestros puños en un elemento realmente devastador. Como veis, no se han andado con chiquitas.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: ACCIÓN
Compañía: GTI
Programación: WILLIAMS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 3 JUEGOS DIFERENTES
Niveles de dificultad: 5
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91
Son más nítidos y se mueven con mayor velocidad que la anterior versión. Cuenta con numerosos e impactantes efectos visuales, aunque sigue pixelándose en exceso.

SONIDO: 90
Más estremecedor que nunca. Los gritos de los diablos se combinan con las tenebrosas melodías para crear el ambiente perfecto.

JUGABILIDAD: 92
Se ha mejorado notablemente al eliminar el problema de quedarse pegado a las paredes. Sin embargo, los botones superiores del pad de PSX no son todo lo cómodos que sería deseable.

DIVERSIÓN: 93
Cuando un juego crea escuela y le salen decenas de "copias", por algo será. Y si además le añades más niveles y mejoras algo su presentación...

VALORACIÓN: 92
Pocos juegos de acción vienen precedidos de una primera parte con tanto éxito y pocas son las versiones de este clásico de ID que tengan tanta sangre, tantos niveles, tanta acción y tanta dificultad como este «Final Doom». Si combinamos ambos aspectos nos encontramos con un juego que se convierte en una auténtica tentación para quienes quieran embarcarse en una caza sin límites de monstruos, diablos y otras criaturas de mal vivir y que no tengan remilgos a la hora de enfrentarse a un juego que representa como ninguno el género "gore" en los videojuegos.

RANKING:
Alien Trilogy
Final Doom
Doom





STREET RACER







«Street Racer», el conocido título creado por Ubi Soft, está de cumpleaños. Este mes de noviembre se cumplen 2 años desde que la Super Nintendo recibió por primera vez las trepidantes carreras de estos "autos locos" y para celebrar tan agradable acontecimiento PlayStation acoge en sus circuitos una versión muy remozada de tan interesante juego.

Como todos recordaréis, la mecánica de este clásico era bastante simple y nos invitaba a participar en unas alocadas carreras en las que todo estaba permitido con tal de atravesar la línea de meta en primera posición. Pues bien, este planteamiento ha sido tomado como base para realizar una versión mucho más potente e igualmente jugable que, además, ha dotado de 3 dimensiones a los circuitos y que ha añadido nuevos retos a nuestra habilidad con el volante.

Entre los detalles que se mantienen con respecto a la versión original para las 16 bits se pueden encontrar dos muy evidentes. Por un lado el número de vehículos disponibles, que sigue siendo 8, y por otro los sucios métodos utilizados por éstos para librarse de sus rivales, que, a pesar del paso de los años, continúan siendo tan tramposos y rastreros como entonces: golpes, bombazos y disparos están a la orden del día recordándonos que el espíritu de esta carrera fue, es y será el "todo vale".

En el nutrido capítulo de las novedades podemos destacar la realización 3D de los circuitos, lo cual permite que la habitual vista trasera de este juego se complemente con 3 más que abarcan casi todos los ángulos y que facilitan la conducción. Los modos de juego también se han visto retocados para ampliar sus posibilidades con un interesante "Modo Micro" (basado en los famosos «Micromachines») y un nuevo "Modo Rumble" que sustituye el partido de fútbol con coches de las versiones de 16 bits por un combate en un ruedo en el que el objetivo es evitar caerse por los extremos y a la vez echar a todos los rivales.

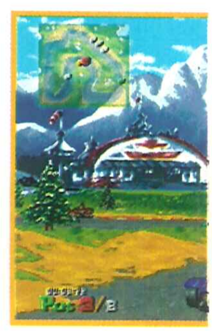
Como podéis ver, en lo que afecta a la jugabilidad los cambios han sido mínimos quedando limitados a pequeños retoques que, o bien han hecho más atractivo el juego, o bien han reforzado la diversión que siempre ha acompañado y acompañará a un título tan trepidante como es «Street Racer».


Roberto Lorente

El regreso de los autos locos











El recurso de la pantalla partida (split screen) es el que se utilizar cuando participa más de un jugador. Por cierto, ¡pueden jugar hasta 8 simultáneamente!

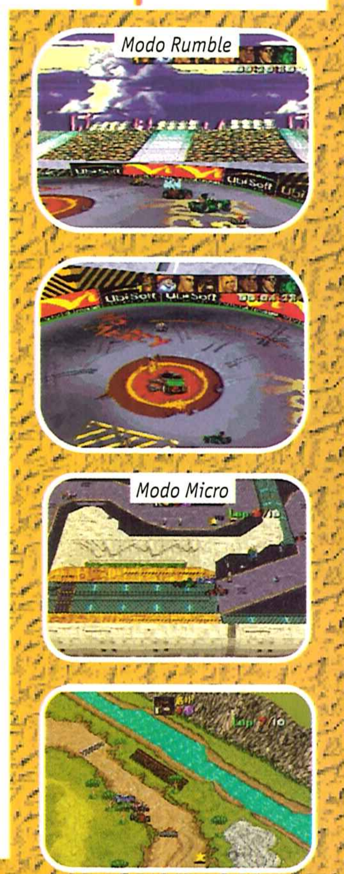


Novedades a pares

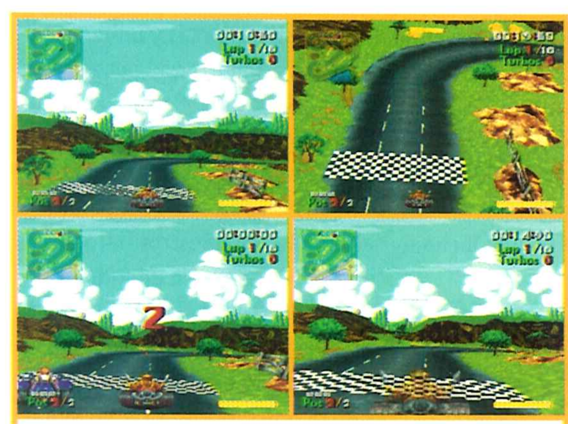
Por novedades que no quede. Junto al notable ajuste gráfico, este «Street Racer» de 32 bits ofrece 2 nuevos modos de juego.

El primero es una simpática forma de competir utilizando coches diminutos de forma similar a como ocurre en el juego «Micromachines». Es el llamado "Modo Micro" y os permite correr las mismas carreras que el modo normal.

La segunda novedad lleva el nombre de "Modo Rumble" y es un combate sobre un ruedo en el que gana quien logre echar a los rivales fuera de los límites.



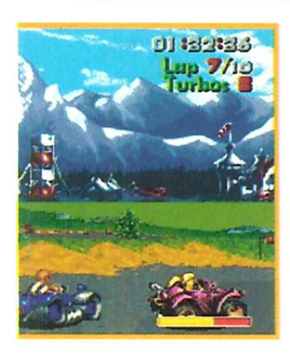
Las frenéticas carreras que causaron sensación en las 16 bits llegan a PSX con una imagen renovada.



El juego permite cuatro vistas diferentes. A la vista trasera original de juego para 16 bits se le han añadido otras tres que, en algunos casos, resultarán muy útiles a la hora de encontrar los mejores trazados para las curvas.













Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Vivid Image
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	24 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 84

No son ni excesivamente innovadores ni demasiado espectaculares, pero añaden a la tradicional imagen de «Street Racer» un aspecto mucho más acorde a los nuevos tiempos.

Sonido: 76

Musiquilla machacona y unos efectos dedicados simplemente a apoyar lo que se ve en pantalla. En resumen, pasable.

Jugabilidad: 89

El modo "Micro" plantea algunos problemas de control que se solucionan con la práctica. Algunas vistas son más decorativas que útiles. Pero en general, se deja jugar sin complicaciones.

Diversión: 89

Si juegas con 7 amigos más, la reunión se convertirá en una auténtica fiesta. Jugando solo la cosa es un poco menos divertida, pero tranquilos, que tampoco os vais a aburrir en absoluto.

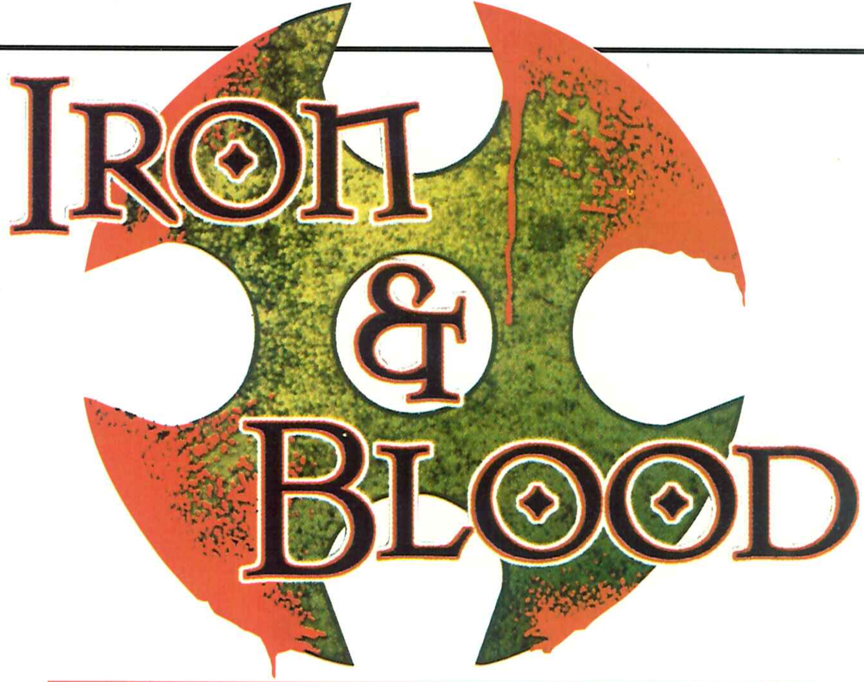
Valoración: 86

«Street Racer» siempre será «Street Racer». Para lo bueno y para lo malo este seguidor del mítico «Mario Kart» arrastra tras de sí una personalidad que nadie puede cambiar. Le pueden poner mil y una vistas, circuitos 3D, coches enanos o lo que quieran, pero este juego es lo que es únicamente por una cosa: su atractiva y jugable fórmula. Porque...¿quién es capaz de no caer en la tentación de apuntarse a una loca carrera en la que todo vale? Sí, estamos ante un juego verdaderamente divertido, pero eso ya lo sabíamos desde las versiones 16 bits. Y es que hay cosas que ni el tiempo consigue cambiar...

Ranking:

Penny Racers

Street Racer



Warriors of Ravelonff


Por extraño que parezca, en este juego podremos ver a este tipo de personajes, -más propios de un juego de Rol que de otra cosa-, batiéndose el cobre en peleas al más puro estilo «Toshinden».

La MAGIA del arcade

Acclaim se ha embarcado en una original aventura que mezcla dos géneros tan irreconciliables en principio como el Rol y la lucha.

Para ello ha preparado un cóctel de imprevisibles resultados donde los personajes más típicos de los juegos "Dungeons & Dragons" se han visto obligados a usar un ring tridimensional y a batirse con las reglas de los salones arcade.

Enanos, caballeros, Elfos, brujos, demonios, gladiadores, gnomos y hasta un total de 20 personajes sacados de mundos mágicos se enfrentan así en una lucha muy diferente a la suya habitual.

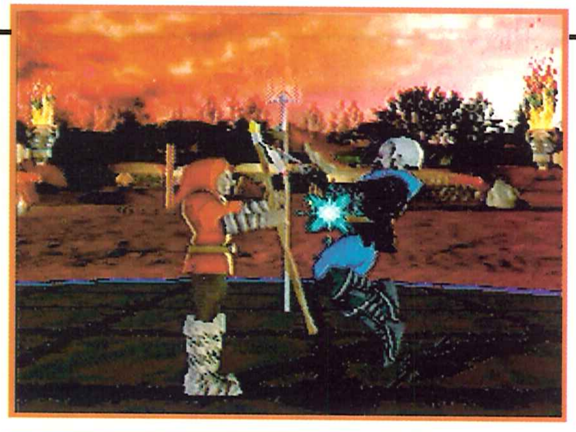
La idea de este compacto es, cuando menos, atractiva. Los 20 personajes del juego se reparten en dos grandes grupos: los defensores de luz y los de las tinieblas. Si jugamos como si se tratara de un arcade normal, podremos optar por cualquiera de ellos, para bien o para mal, pero si elegimos el modo "Campaña" habremos de decantarnos por los buenos y acabar con las criaturas infernales. En cualquier caso la lucha será uno contra uno sobre un ring delimitado por barreras mágicas y con una libertad de movimientos muy cercana a la de «Toshinden», ya que nos permite girar en torno al rival por todo el ring.

Todos los personajes tienen sus golpes especiales (una buena colección, por cierto) y cuentan además con sus propias y características armas y un buen número de objetos que potencian ciertas facultades. Y hablando de potenciar, a base de jugar con ellos y enfrascarnos en diferentes campañas, podremos aumentar las habilidades de nuestros héroes como si se tratara de un RPG un poco atípico.

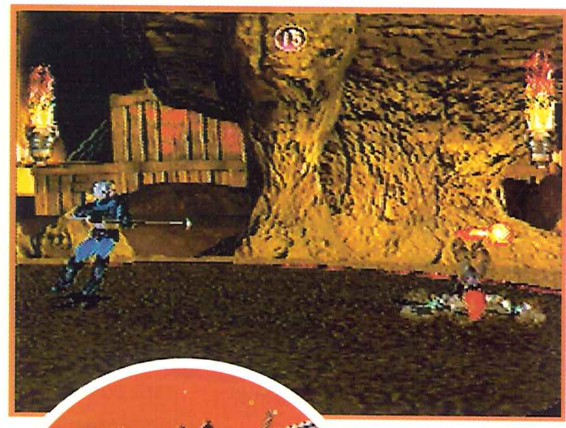
El otro gran atractivo del juego es su poderoso planteamiento gráfico, que nos presenta personas y seres mitológicos tratados con texturas y espléndidos juegos de luz, al igual que unos escenarios tan sobrecogedores como bien definidos. Elemento fundamental en toda esta historia es la sangre, ya que pocos juegos os mostrarán riadas de sangre roja (o verde, según el caso) del mismo caudal que este curioso «Iron & Blood».

Sonia Herránz





Acclaim presenta un arcade de lucha al que se le han añadido nuevos ingredientes obtenidos de los juegos de Rol.





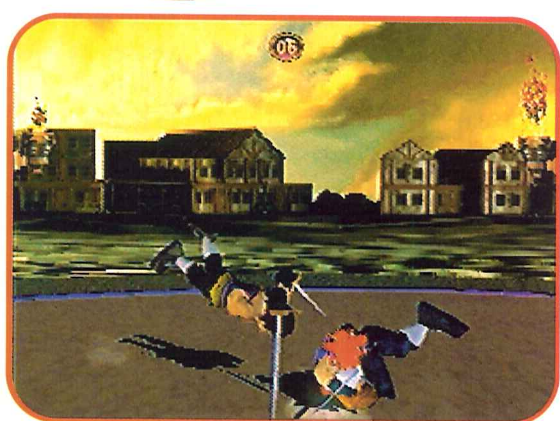
Los escenarios están delimitados por una barrera de energía que repelerá a todo guerrero que se acerque a su área de influencia. Es más, los expulsa con tal fuerza que suelen golpear al contrincante.

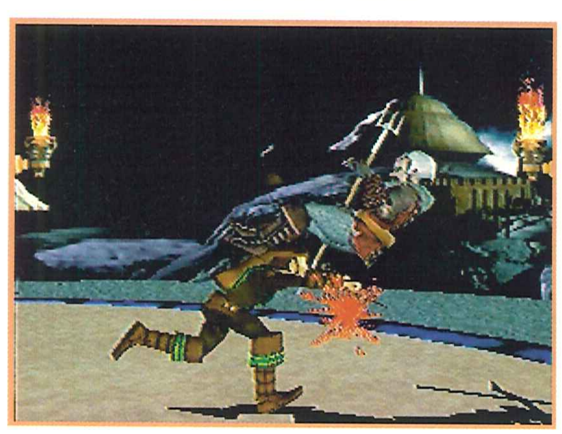


El uso de las armas, magia y personajes de Rol dotan de un interés añadido a este original «Iron & Blood», convirtiéndole en algo más que un simple arcade de lucha poligonal.



La tridimensionalidad patente en los escenarios del juego permite ver situaciones como ésta, en la que el gladiador parece amenazar con su tridente al jugador.

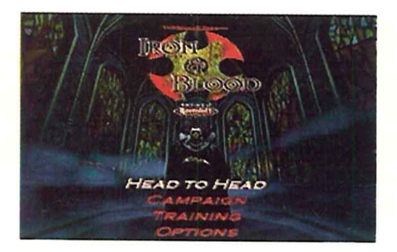






Diferentes objetos servirán para potenciar ciertas habilidades de los luchadores o aumentar sus poderes mágicos.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	TAKE 2
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	20 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Los personajes, además de poseer un diseño atractivo y contar con gran definición y detalle, se mueven con soltura y velocidad.

SONIDO: 87

Las melodías son muy adecuadas en general. Algunos efectos sonoros no están a la altura de las circunstancias.

JUGABILIDAD: 88

No es fácil realizar los golpes especiales e incluso es complicado a veces orientarse hacia el rival. Ya sabéis, a practicar mucho.

DIVERSIÓN: 90

El concepto de juego es muy original y atractivo y supone una posibilidad interesante para los que quieran un juego de lucha con más ingredientes.

VALORACIÓN: 89

Estamos ante un juego bastante atípico. Veréis, «Iron & Blood» es un gran arcade de lucha que, aunque no llega a la altura de los grandes monstruos del género, cuenta con otros atractivos paralelos como son los personajes de D&D, las armas, la posibilidad de mejorar a los luchadores y los modos de juego. Y precisamente este detalle puede convertirse en su mayor virtud o en su mayor defecto: el que complique un poco la vida a los amantes del arcade o que haga pelear en exceso a los fanáticos del Rol. Se trata, en cualquier caso de un gran juego, original y muy bien realizado, pero está por ver si su concepto consigue enganchar entre los usuarios.

RANKING:

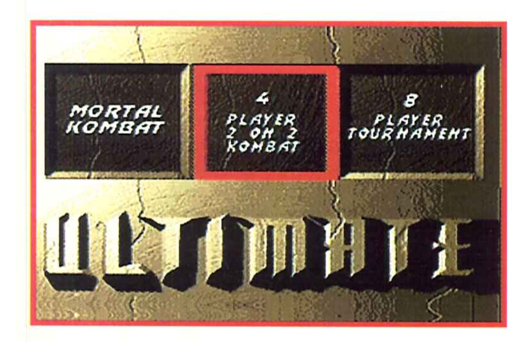
Tekken 2

Iron & Blood

Killing Zone



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



Una de las más interesantes novedades de esta entrega es su modo para cuatro jugadores en combates de dos contra dos de manera alternativa. Además podemos disfrutar de un torneo por eliminatorias para ocho jugadores, con premio final incluido.

Avalado por el éxito de la versión arcade este «Ultimate Mortal Kombat 3» se presenta en Super Nintendo con una nutrida lista de novedades.

Este cartucho de 32 megas ha sabido aglutinar sin menoscabo de sus grandes cualidades jugables una cifra asombrosa de luchadores, nuevos y más contundentes golpes y algunos de los escenarios más tenebrosos de la serie.

Tantas son sus aspiraciones que se ha atrevido incluso a superar al arcade, añadiendo dos personajes que no estaban en el original.

Sin embargo, la larga lista de personajes nuevos y ocultos o los cinco nuevos escenarios no son lo realmente importante del cartucho: la comodidad de su control y la relativa facilidad con la que se desarrollan los golpes finales, le convierten en el más jugable, el más completo y el más interesante de la serie.

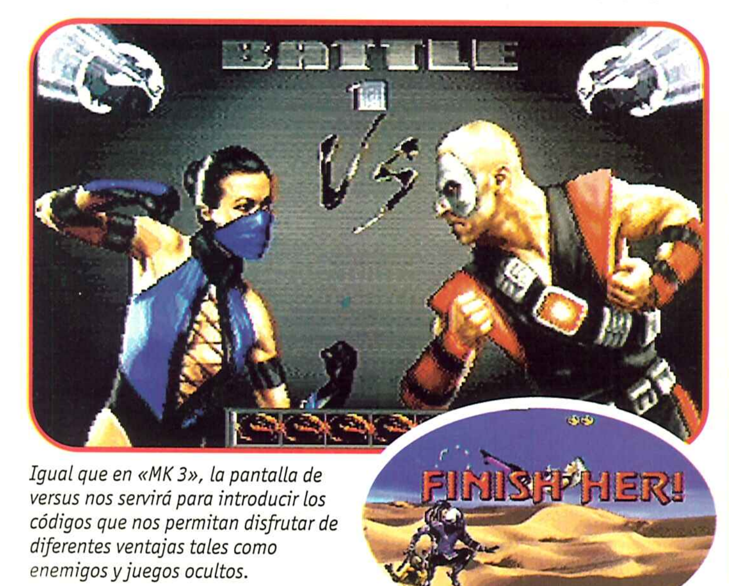
Además, «UMK3» se ha equipado con tres modos de juego diferentes. El primero es el torneo de siempre con la opción para dos jugadores simultáneos, el segundo ofrece la opción de participar cuatro jugadores dos contra dos, y el tercero nos ofrece el típico torneo para ocho jugadores (ya sabéis, a base de eliminatorias).

Para "deleite" de los seguidores de la serie, esta versión ha querido darle un significado nuevo al invento del "Fatality", ofreciendo ahora más productos de casquería que nunca (por cierto, existe una opción para que no aparezca ni sangre ni los ataques finales).

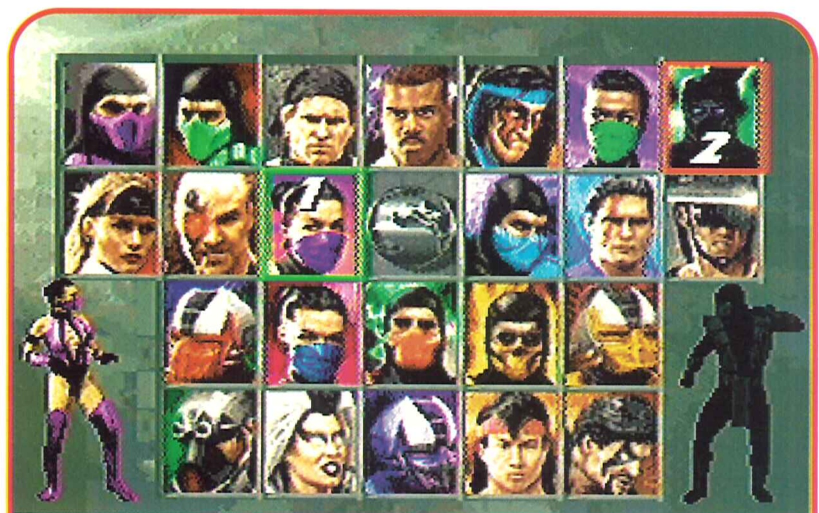
En definitiva, una nueva y, lógicamente, mejorada entrega de uno de los mayores mitos de la historia de los videojuegos que mantiene intacto el humor negro que siempre ha caracterizado a sus combates y que ofrece a los usuarios de Super Nintendo la última oportunidad de disfrutar de un título al que Acclaim se resiste a dejar morir.

Sonia Herránz

El ÚLTIMO... ¿antes del 4?



Igual que en «MK 3», la pantalla de versus nos servirá para introducir los códigos que nos permitan disfrutar de diferentes ventajas tales como enemigos y juegos ocultos.

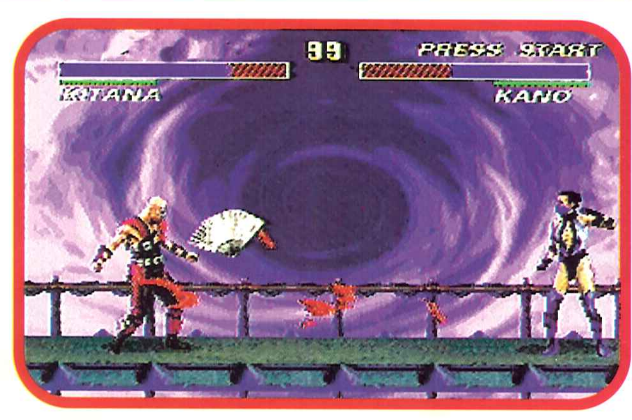


Este cartucho nos ofrece la lista más amplia de participación en el torneo mortal. Se han incluido personajes ocultos en otras entregas así como algunos que no se dejaban ver desde la primera parte. Llegar a dominarlos todos se presenta como un reto para expertos.





Acclaim ha reunido al plantel de luchadores más amplio de su historia y les ha obligado a demostrar que «Mortal Kombat» tiene aún muchos golpes que dar.





Quizás los aspectos más pobres de esta nueva entrega es que incluye sólo cinco escenarios (los que veis en estas pantallas) más otros dos correspondientes a los enemigos finales.



Noob, la sombra del ninja, es uno de los nuevos personajes elegibles desde el principio, aunque ya aparecía como luchador oculto en la anterior versión.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	LUCHA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	WILLIAMS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	23 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 92

Los personajes tiene un notable tamaño y unas animaciones geniales, pero los escenarios, pese a ser nuevos, resultan escasos y algo simples.

SONIDO: 90

Como siempre, contundente y poderosos efectos sonoros sobre una banda sonora adecuada.

JUGABILIDAD: 91

Es sencillo realizar los golpes especiales e incluso los "fatalities" son menos complicados que en otras ocasiones. Es un juego terriblemente dinámico.

DIVERSIÓN: 90

Posee los suficientes luchadores con los suficientes golpes como para resultar divertido durante mucho, mucho tiempo. La cuestión es si no resulta demasiado igual a anteriores entregas.

VALORACIÓN: 90

Las virtudes del este cartucho son muchísimas, pero se ven eclipsadas por un detalle importante: la falta de originalidad. Sin duda se trata del cartucho más completo de la serie, pero lo cierto es que no deja de ser una vuelta de tuerca más sobre la misma fórmula.
Los que no hayan disfrutado aún de anteriores entregas o los fanáticos declarados de la saga tienen ante sí un gran juego que les hará vibrar con sus emocionantes combates, pero muchos de quienes posean la anterior entrega quizás no encuentren demasiados nuevos alicientes.

RANKING:

Killer Instinct

U.M.K.3

Mortal Kombat 3

Amigos hasta que la muerte nos separe

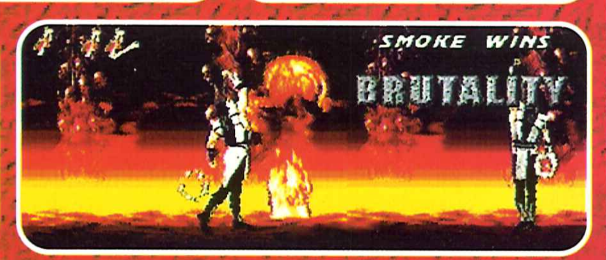












Estos chicos han resultado ser muy amigos de sus amigos, pero terribles enemigos. Fijaos por ejemplo en la delicadeza de los regalos de los Frienship, o el detalle de rejuvenecer al rival haciéndole beber de la fuente de la eterna juventud mediante un Babality.

Pero si les hacemos enfadar pueden hacernos atravesar el techo, lanzarnos hacia arenas movedizas o convertirnos en carnaza, por citar algunos ejemplos. Tranquilos, porque estos golpes no son difíciles de realizar y podréis devolverles la moneda.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

FÚTBOL de nivel

Por fin, después de numerosos retrasos acumulados, ha aterrizado en Mega Drive el genial «International Superstar Soccer Deluxe» de Konami, juego que, como sabréis, demostró en Super Nintendo sus enormes posibilidades y llegó a competir duramente con el mismísimo «FIFA 96».

La contrastada calidad de este título se basa en ofrecer un control muy sencillo que se refleja en un juego dinámico y plagado de alternativas, pero sin alejarse por ello en absoluto de su condición de simulador con todas las de la ley. Es decir, que Konami ha sabido combinar a la perfección el espectáculo y la realidad.

De esta forma nos encontraremos con un juego que ofrece tanto opciones suficientes como para satisfacer al más recalcitrante de los estrategas (estilos de juego, opciones de cobertura, tipos de defensa...), como toda clase de espectaculares remates: chilenas, boleas, remates de cabeza, pases de tacón... que harán las delicias de los jugones de pro.

El único detalle que puede descorazonar a los puristas es la ausencia de ligas y clubes, ya que este cartucho se ha decantado por selecciones nacionales con jugadores de nombres ficticios.

En cuanto a su aspecto gráfico podemos decir que es una auténtica maravilla: las animaciones son muy fluidas y casi casi te parecerá que estás viendo una retransmisión por TV. Además se podrá jugar en terrenos nevados, con lluvia, de noche o a plena luz del día.

Junto a este amplio abanico de virtudes «ISS Deluxe» ofrece una gran gama de modos de juego que pasan por entrenamientos, partidos amistosos de 4 contra 4, torneos con un número variable de equipos o incluso permitirá jugar un Mundial.

Como veis es una opción más que completa que seguro llenará de satisfacción a todos los usuarios de Mega Drive amantes de este deporte.

Sonia Herránz













Los diferentes menús nos permiten seleccionar la estrategia, la cobertura, la táctica a seguir o incluso optar por un marcaje al hombre en el que elegimos los emparejamientos uno a uno.



Uno de los modos de juego nos permitirá entrenar los aspectos de nuestro juego que no dominemos con suficiente soltura. El pase, las faltas o los saques de esquina son algunas posibilidades.



Tras muchos meses de espera, por fin Konami se ha decidido a lanzar en nuestro país este genial «ISS Deluxe», juego que alcanzó un gran éxito en su versión para Super Nintendo.





Las completas opciones de este cartucho darán ocasión incluso a elegir el tipo de árbitro que nos interesa. A saber: rígido, normal o permisivo.



Las animaciones de los jugadores es el punto más espectacular de un juego que, además, se maneja con gran comodidad y permite realizar jugadas de auténtico lujo y conseguir un razonable número de goles.



Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	SIMULADOR DEPORTIVO
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	DE 1 A 8
Nº de fases:	36 SELECCIONES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	16 MEGAS





GRÁFICOS: 90

La gran calidad de las animaciones no impide que el juego sea rápido y vibrante. Es un simulador plagado de detalles.

SONIDO: 88

Los efectos del balón y el público están bien recreados, mientras que la voz de un comentarista pone la nota de emoción.

JUGABILIDAD: 92

Pese a su espíritu de simulador ofrece un control muy sencillo con acciones bien definidas.

DIVERSIÓN: 91

Le falta algo tan atractivo como las ligas nacionales, sin embargo esto no es óbice para que sea sumamente adictivo y sepa durar gracias a sus muchos modos de juego.

VALORACIÓN: 91

Este cartucho va a convertirse, sin duda, en el gran rival en Mega Drive de la próxima entrega de la "intocable" saga de «FIFA». A la espera de la llegada de la versión 97 del título de EA puedo decir que, en mi opinión, «ISS Deluxe» es la mejor opción para quienes gustan de jugar un fútbol divertido y con las complicaciones justas. Por sus gráficos, su jugabilidad y su completo planteamiento táctico es un simulador capaz de satisfacer a cualquier amante del deporte rey. La ausencia de ligas puede ser su único defecto.

RANKING:

ISS Deluxe

Fifa 96

World Cup USA



Deportes de invierno

Resulta un poco extraño que una de las grandes bazas de la 16 bits de Nintendo frente a sus rivales, -el chip FX-, se haya prodigado tan poco.

Este famoso chip ha visto la luz en contadas ocasiones, pero cada vez que lo ha hecho los resultados han sido tan sorprendentes («StarFox», «Stunt Race FX» o el mismísimo «Super Mario World 2»), que no entendemos porqué no está siendo utilizado con mayor asiduidad. Afortunadamente, «Winter Gold» nos va a a ofrecer la posibilidad de disfrutar de las mágicas siglas FX una vez más.

Este cartucho ha aprovechado las notables posibilidades gráficas de tan hacendoso artefacto para recrear 6 pruebas deportivas invernales con un despliegue poligonal digno de soportes más potentes. Así, el snowboard, los saltos de trampolín, el Bobsled, el Luge, el Slalom y los saltos acrobáticos aparecen en este juego con una apariencia realmente atractiva, proponiendo además un montón de interesantes retos jugables.

Pero vayamos por partes y comentemos uno de los detalles más interesantes del juego: elegir al participante. Sí, porque en «Winter Gold» lo primero que tenemos que hacer es escoger un color de traje, de casco y de botas y ponerle un nombre y una nacionalidad a nuestro representante. Estos datos, así como los tiempos obtenidos en todas sus carreras, se guardarán en una batería de memoria del cartucho, de tal manera que siempre que juguemos podremos hacerlo con el mismo deportista y el juego nos avisará si hemos conseguido un nuevo record personal o del mundo, aunque haga meses que no hayamos tocado el cartucho.

Este detalle sin duda le ofrece un aliciente más a un juego en el que, evidentemente, el objetivo principal es conseguir el registro más bajo en las pruebas de velocidad y las puntuaciones más altas en las pruebas de habilidad: inscribir vuestro nombre con letras de oro en lo más alto de la tabla de records es algo demasiado atractivo como para evitar un último intento...

Ah, por cierto, os avisamos que a los más hábiles os espera una sorpresa en forma de escenario secreto, -además de los tres seleccionables desde el principio: Albertville, Salt Lake City y Lillehammer-, que se escapará a quienes se rindan sin dejarse la piel en las pistas.

Roberto Lorente

Existen tres modo de juego disponibles: Práctica, Competición y Circuito. En los dos primeros podréis elegir el número de pruebas en las que queréis participar, mientras que en el último tendréis que pasar por todas y conseguir subir al podio.



WINTER GOLD

alvaro
Winter Gold
player
modify
records
remove
Spain

En «Winter Gold» deberéis elegir a vuestro deportista, poniéndole el nombre, el traje y la nacionalidad que más os gusten. Todos los tiempos que consigáis con él se quedarán guardados en memoria, por lo que siempre encontraréis en el juego el reto de superaros a vosotros mismos.

Snowboard

El objetivo aquí es coger velocidad para poder realizar acrobacias en el aire. Las virguerías se hacen a base de pulsar botones, muy al estilo de los juegos de lucha.

SCORE 910
BACKSIDE
27"5

salt lake city
Poser Combos
Exotica 2
Lampin' 1
Loced Out 2
Robin

Bobsled

Un descenso vertiginoso por un circuito helado. Gana el que lo haga en el menor tiempo (y llegue con todos los huesos enteros).
Es habitual rozar los 160 Km/h.

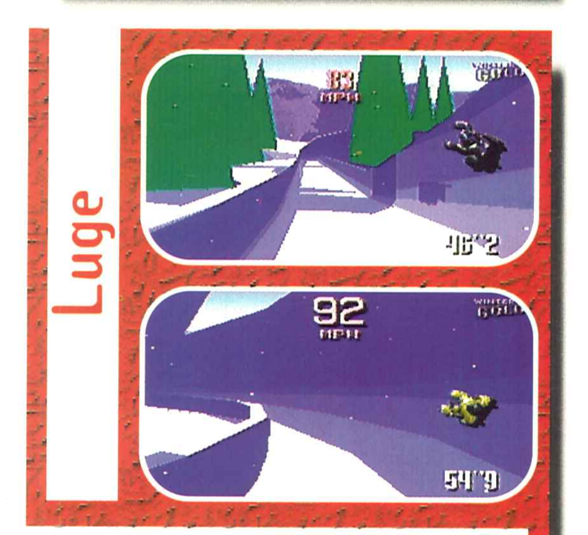




Saltos Acrobáticos

Hay que aguantar todo lo posible en el aire para realizar (a base de combinar botones) figuras como volteretas, giros... Al final seguro que acabas haciendo hasta triples saltos mortales.

Luge



Esta prueba es muy similar al Bobsled, con la peculiaridad de que este trineo es mucho más ligero y maniobrable. Las salidas de pista son bastante más frecuentes.

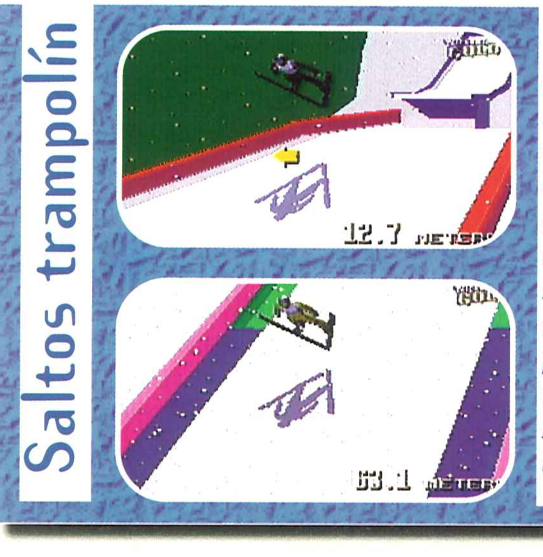
Slalom



La prueba de velocidad por excelencia. Hay que descender a toda caña pasando entre las puertas (esas banderitas rojas) sin dejarse ninguna y sin caerse para no recibir tiempo de penalización.

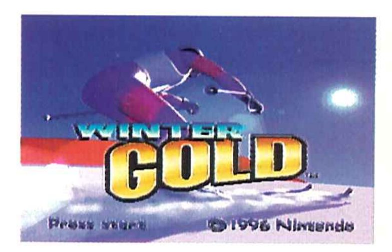
Ya es invierno en Super Nintendo. Sus circuitos reciben a la nieve y al frío a través de un cartucho que ofrece 6 pruebas diferentes y que alberga un espíritu muy competitivo.

Saltos trampolín



La longitud del salto es casi tan importante como el estilo al realizarlo. Cinco jueces se encargan de puntuar la precisión del vuelo y la suavidad del aterrizaje.

Consola: SUPER NINTENDO
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: NINTENDO
Programación: FUNCOM
Nº de jugadores: DE 1 A 8
Nº de fases: 6 PRUEBAS
Niveles de dificultad: 4 ESCENARIOS
Memoria: 16 MEGAS



GRÁFICOS: 84
El chip FX se muestra como un consumado especialista en mover polígonos a gran velocidad. La paleta de colores es, por el contrario, un poco escasa.

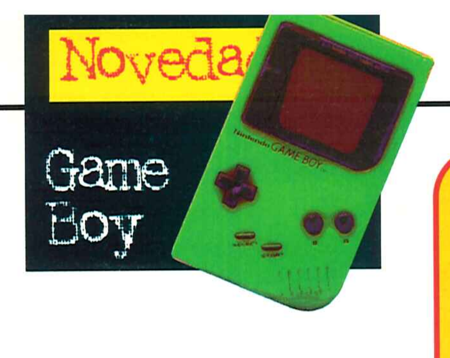
SONIDO: 80
Ritmos bacaladeros comparten con unos efectos sonoros demasiado metálicos todo el protagonismo en este apartado. Mucho mejor los primeros que los segundos.

JUGABILIDAD: 85
Cada prueba tiene sus peculiaridades pero en general es muy sencillo tenerlo todo bajo control. Otra cosa es batir un récord.

DIVERSIÓN: 87
Ser más rápido y más hábil que la consola es bastante complicado y desanima un poco, pero si te rodeas de amigos un poco torpes, el reto se hace mucho más divertido.

VALORACIÓN: 85
El chip FX de «Winter Gold» no es más que el catalizador que desencadena un buen juego deportivo que basa su principal atractivo en el espíritu de la competición, ya sea contra uno mismo o frente a otros 7 jugadores. Gráficamente no es muy llamativo dado su escaso colorido, pero el buen trabajo realizado con los polígonos y su conseguida sensación de velocidad justifican plenamente esta carencia. Recomendable para jugar en compañía.

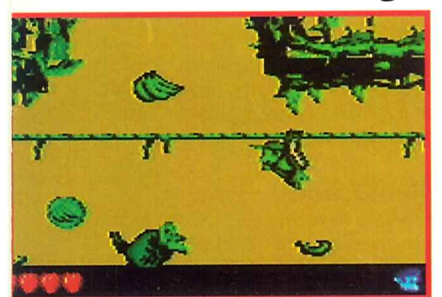
RANKING:
Winter Gold
Val D'isere

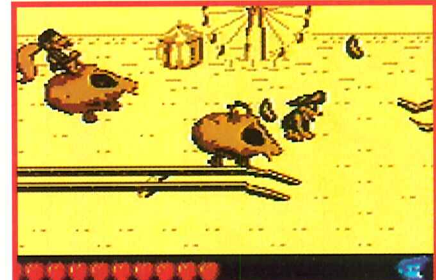




DONKEY KONG

Diddy's Quest





Tras el éxito de «Donkey Kong Country 2» en Super Nintendo, no es de extrañar que la gran N y Rare se hayan lanzado a comprimir en un cartucho para Game Boy la segunda epopeya de la familia Kong.

Para lograr semejante proeza, los chicos de Rare han recurrido al mismo sistema de gráficos renderizados que ya pudimos disfrutar en «Killer Instinct», «DKL» o «Toy Story», técnica que nos permitirá disfrutar de unos gráficos lo bastante aparentes como para hacernos olvidar en parte de la ausencia de colores.



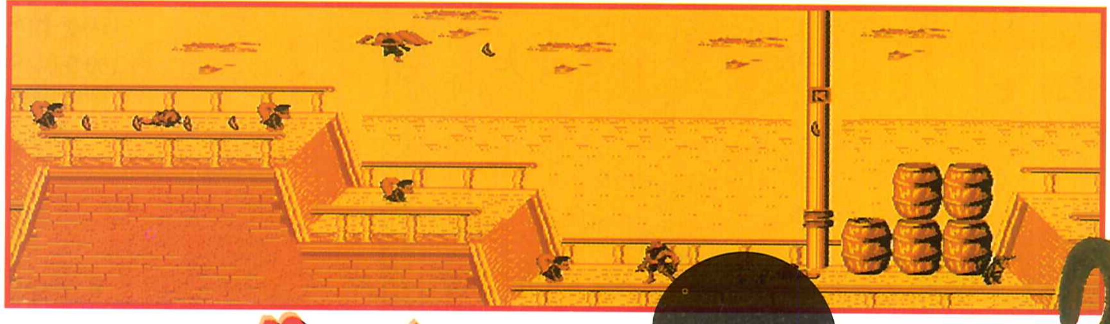
PLATAFORMAS muy monas

Dejando a un lado los aspectos técnicos, el desarrollo del juego es una adaptación casi idéntica a su homónimo de 16 bits: La historia empieza con el secuestro de Donkey en el barco de King K. Rool y con Diddy y su nueva amiga Dixie embarcándose en el rescate.

Sin embargo, también hay alguna diferencia. Una de ellas es que los dos monos no estarán simultáneamente en pantalla como sucedía en SN , aunque se mantiene la posibilidad de alternar el manejo de uno a otro según nos convengan sus diferentes habilidades. Tampoco faltarán los elementos ocultos, secretos y trampas ya habituales en todo «Donkey Kong» que se precie, así como la opción de convertirnos en cinco animales diferentes en ciertas fases del juego. Los plátanos, las letras, las fases de bonus y, por supuesto, los barriles siguen siendo elementos básicos.

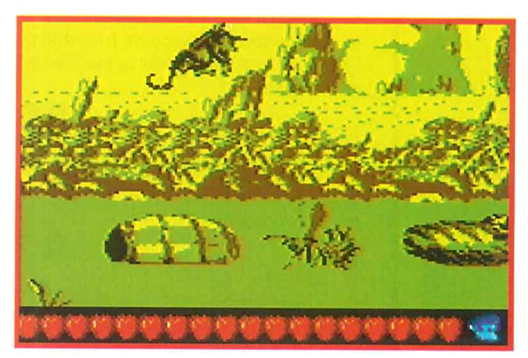
En este «DKL 2» nos encontramos, por otra parte, un cartucho realmente largo y de ajustada dificultad que permite avanzar, pero nunca correr. Es decir, que no llegaremos a estar irremisiblemente atascados, pero tampoco nos lo acabaremos en dos partidas. Además, sus muchos secretos nos permitirán jugar una y otra vez aún habiendo llegado al final, con lo que la diversión está asegurada por mucho, mucho tiempo.

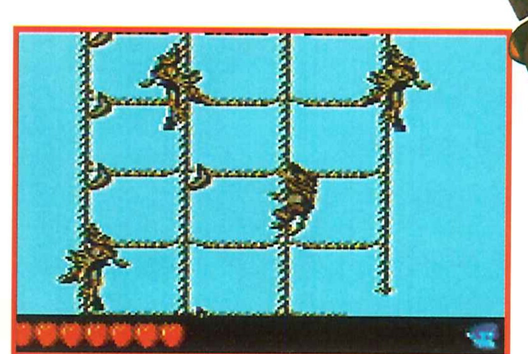
Sonia Herránz

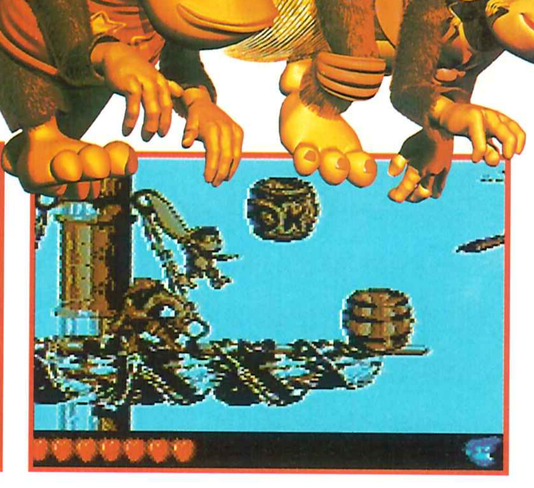


Rare ha conseguido realizar una versión impecable de este juego que tanto éxito ha obtenido en la 16 bits de Nintendo.

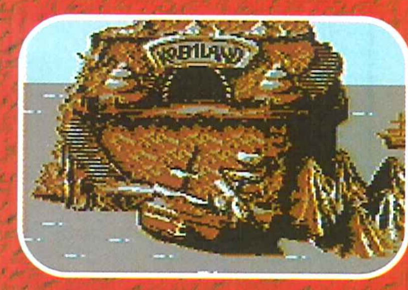








El mundo de Donkey

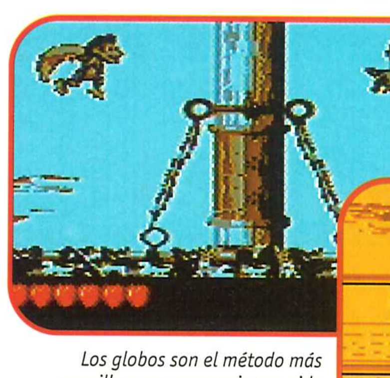




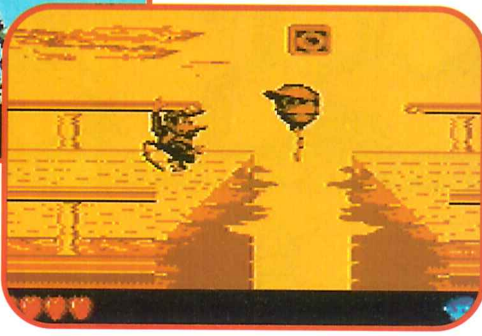
La imagen superior muestra el mapa completo del juego, mientras que las dos inferiores corresponden a fases determinadas.

Cada fase es un largo mapeado en el que se van abriendo niveles a medida que los vamos completando.



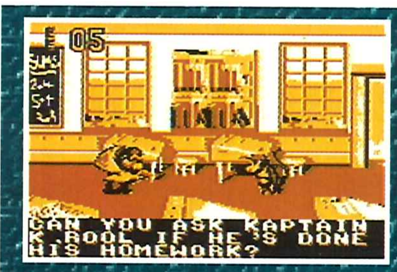


Los enemigos finales son muy diferentes entre sí y siempre enormemente peligrosos. La observación de su "modus operandi" os resultará vital para conseguir vencerles



Los globos son el método más sencillo para conseguir una vida extra. Claro que si se os escapan siempre podréis encontrar las cinco letras de la palabra "Kong" que están escondidas en cada fase.

Una familia muy unida



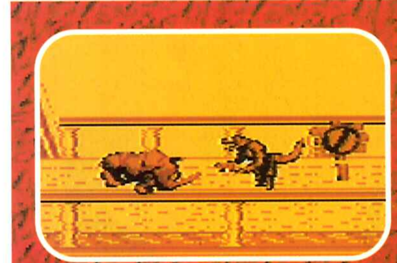


La abuelita Kong nos permitirá salvar partidas y Funky nos llevará a cualquier fase que queramos en su barril alado. Por desgracia, ninguno suele prestar gratis sus servicios y generalmente nos cobrarán un par de monedas.

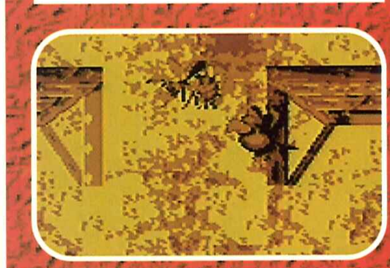


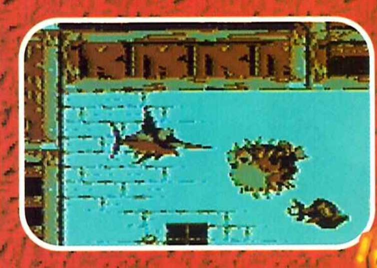
Más bichos que en el Zoo

Gracias a ciertos barriles podremos transformarnos en cinco animales de diferentes habilidades (rinoceronte, loro, pez espada, serpiente y araña), que nos permitirán sortear con más facilidad algunas fases.

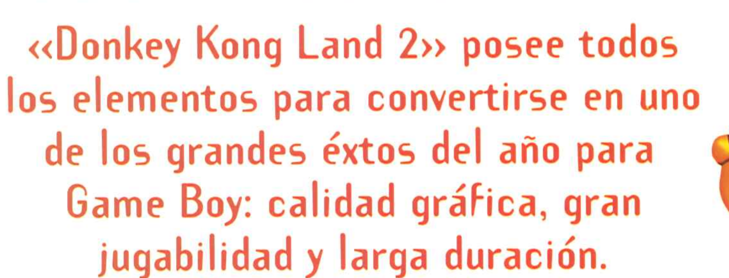




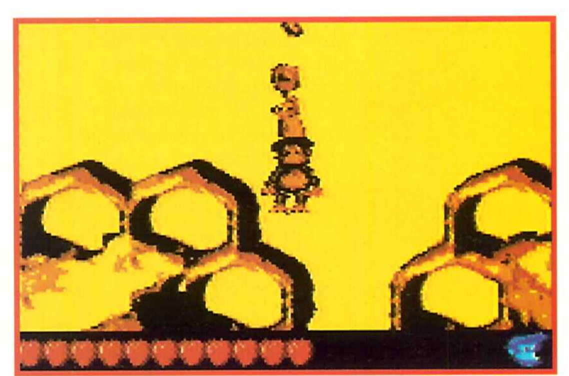








«Donkey Kong Land 2» posee todos los elementos para convertirse en uno de los grandes éxtos del año para Game Boy: calidad gráfica, gran jugabilidad y larga duración.





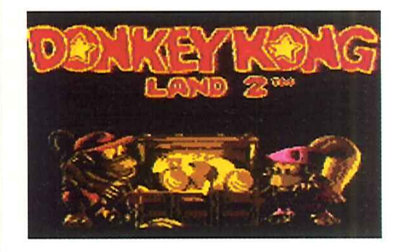






A lo largo del juego aparecerán a veces algunos textos en inglés. pero no os preocupéis, apenas tienen importancia en el desarrollo del juego.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	RARE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	ND
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 90

De lo mejor visto en Game Boy. En Super Game Boy, sin embargo, pese a los colores y al marco, son algo peores ya que pierden bastante nitidez.

SONIDO: 89

Las melodías son pegadizas, simpáticas y de buena calidad. Los efectos sonoros resultan algo más flojos.

JUGABILIDAD: 92

Es un plataformas difícil sin exagerar, largo y lleno de elementos ocultos. La única complicación de manejo son algunos saltos a ciegas por culpa del reducido tamaño de la pantalla.

DIVERSIÓN: 91

Este juego puede convertirse en una auténtica obsesión para los seguidores de las plataformas. Garantizado.

VALORACIÓN: 91

Un cartucho como éste es una opción que no deberían dejar escapar los seguidores de las plataformas en particular y de los videojuegos en general. «DKL 2» cumple todos los requisitos que puede exigir un jugador y reúne las mejores cualidades que se le pueden pedir a un cartucho para Game Boy: largo, difícil y divertido... ¡y que se pueda salvar! Sumadle el encanto de los personajes, los múltiples elementos ocultos y la gran variedad de situaciones y tendréis un cartucho imprescindible.

RANKING:

Donkey Kong Land 2

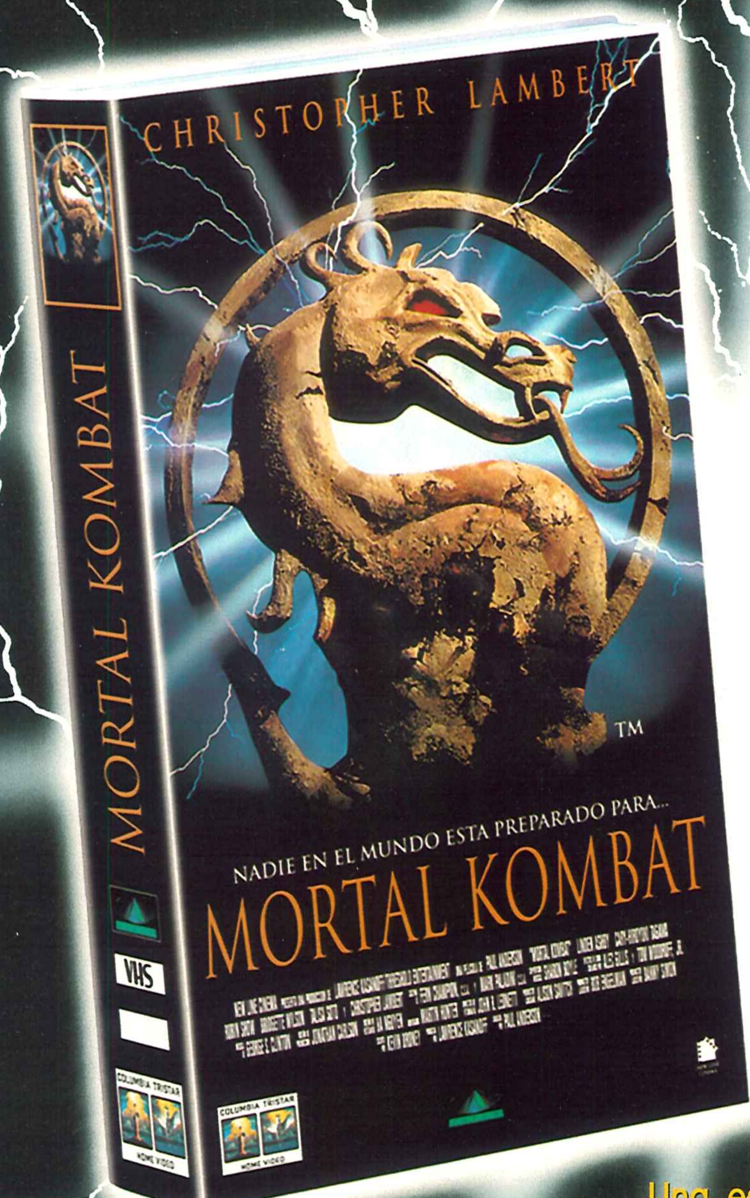
Donkey Kong Land

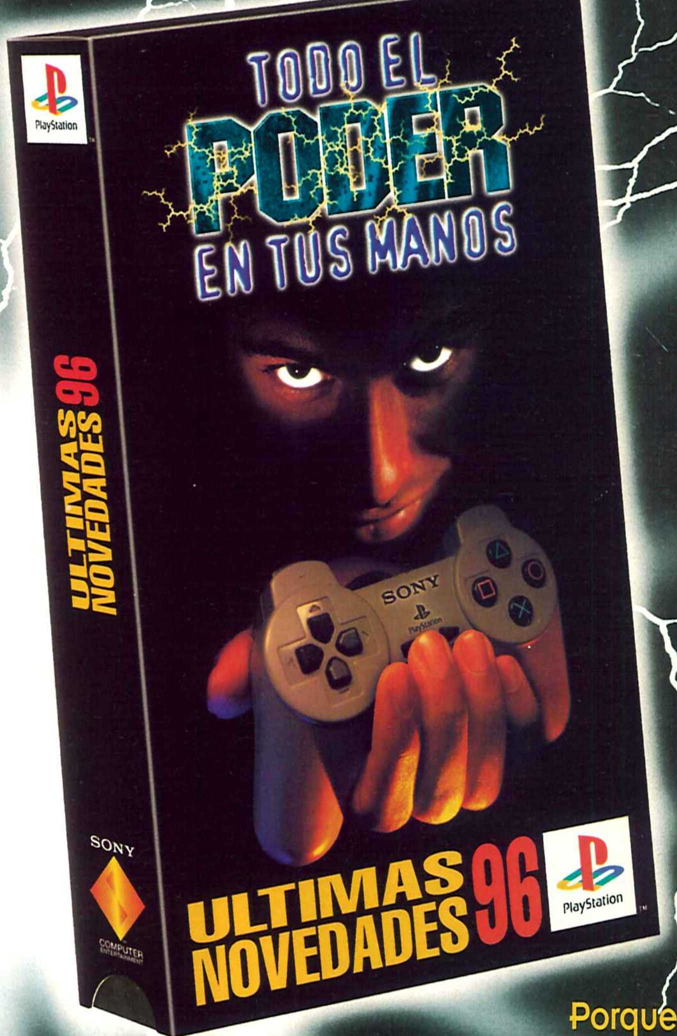
Prehistorik Man

Toy Story

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

EL 19 DE NOVIEMBRE LANZAREMOS UN FATALITY



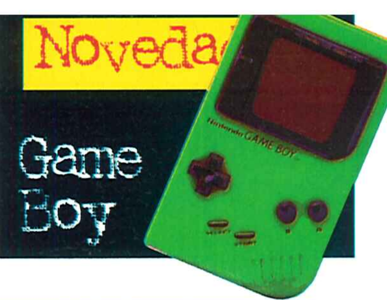


Porque este es el día en que sale a la venta en vídeo la película de acción más esperada: "MORTAL KOMBAT". Una espectacular historia basada en el videojuego más famoso del mundo, que te sorprenderá con sus alucinantes efectos especiales. Y además, llega con un regalo exclusivo: un vídeo con todas las novedades de PLAYSTATION 96. El software más nuevo, los juegos más excitantes y todo el poder que PLAYSTATION pone en tus manos. Ya pueden ser tuyos a partir del 19 de Noviembre de 1996.

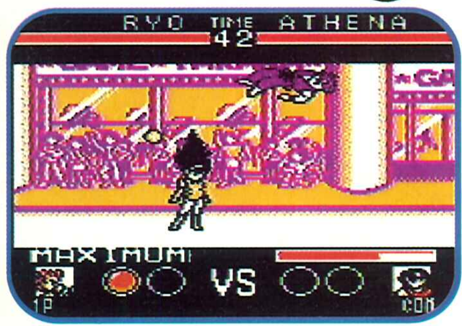
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

¡NO OLVIDES ESTA FECHA!









Una vez llena, la barra de energía inferior nos permite desarrollar demoledores ataques especiales. Para aumentar esta barra basta con esperar o "concentrarse" pulsando A, B y Abajo simultáneamente.



A parte de los 15 personajes elegibles, deberemos enfrentarnos a tres enemigos finales que les pondrán las cosas muy difíciles a nuestros luchadores. Junto a ellos disfrutaremos de un nuevo escenario.



Pequeños pero MATONES

Takara se ha empeñado en sorprendernos a todos a base de versionar para Game Boy títulos que en máquinas más potentes han llegado a considerarse estrellas indiscutibles. Primero fue «Toshinden», cuya conversión asombró por la audacia de su planteamiento y la gran calidad de sus gráficos, y ahora le toca el turno a este «King of Fighters'95», título que está considerado como uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

En esta ocasión Takara ha escogido a este emblemático arcade de SNK para lucir sus habilidades de "compresor" al conseguir que 15 de los más emblemáticos luchadores de las sagas Neo Geo se den cita en un cartucho para Game Boy. Pero lo mejor es que no sólo aparecen y son totalmente reconocibles, sino que además todos estos luchadores conservan la mayoría de sus golpes especiales, su gran agilidad y sus peculiares modos de lucha desarrollados en verisones para consolas más potentes.

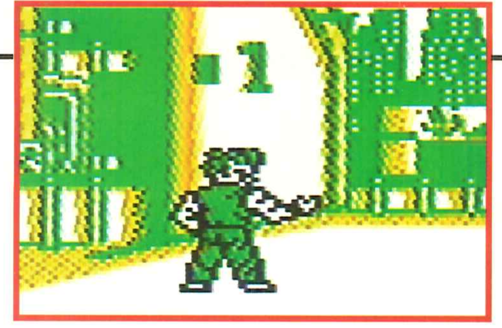
Por otra parte, realizar las combinaciones para los ataques especiales resulta bastante sencillo y el manejo de los luchadores resulta tan simple como complicado ganar.

Por si todo esto fuera poco hay que recordar que «KOF'95» es un juego de lucha por equipos y que aquí, igual que en la versión original, también podemos formar nuestro propio trio de campeones. Sus dos modos de juego, en equipo o individual (ambos con opción para dos jugadores simultáneos) le añaden aún más alicientes a un juego ya de por sí muy atractivo.

En cuanto al estilo gráfico, Takara ha abandonado los muñecos "cabezones" de «World Heroes Jet» abogando por un aspecto infantil, pero no deformado, de los luchadores, completando un apartado visual sobresaliente, solamente empañado por la limitación de escenarios.

En fin, que los usuarios de Game Boy amantes de la lucha ya no tienen que soñar con máquinas más potentes.

Sonia Herránz



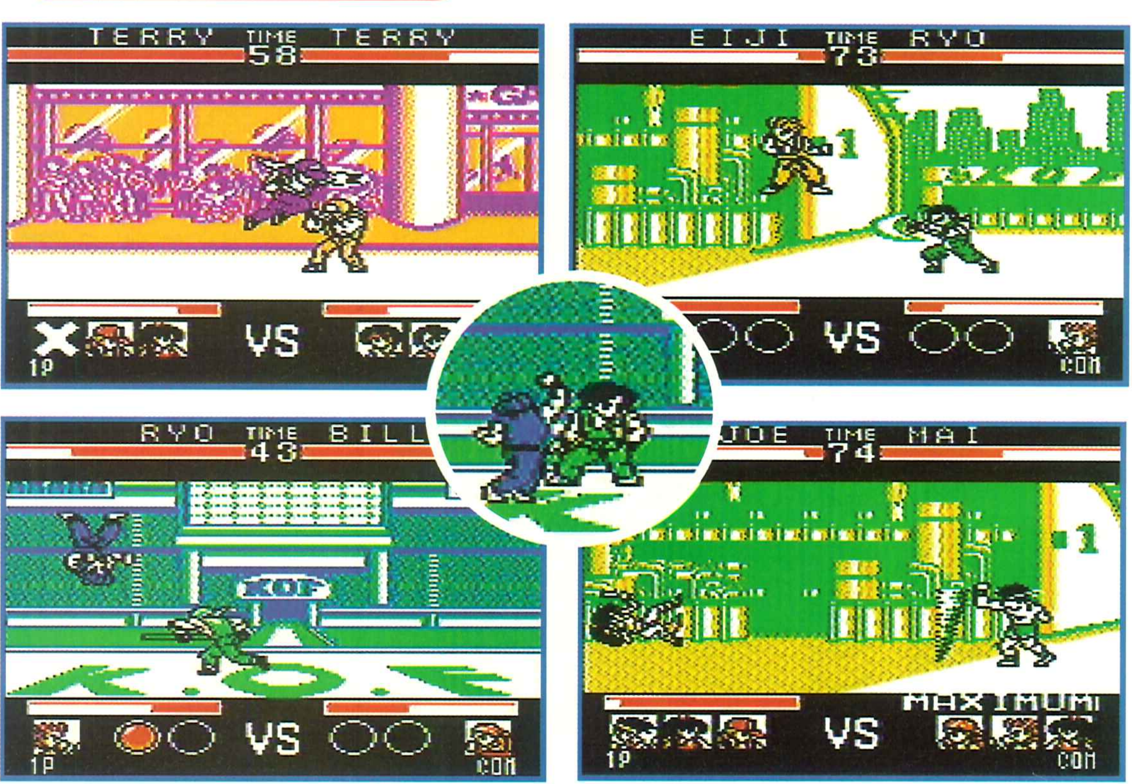
En algunos momentos podemos "mosquear" al contrario haciéndole gestos desafiantes. Estos retos harán que descienda la barra de energía especial del rival.



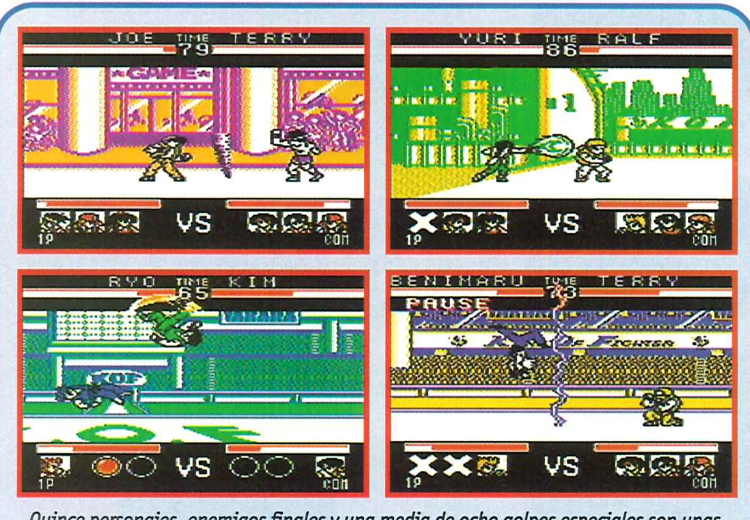
Equipo a la medida



Este cartucho permite configurar nuestros propios trios eligiendo cualquiera de los 15 luchadores disponibles. También podemos seleccionar el orden en el que deben combatir, para buscar la mayor efectividad.



Takara demuestra con esta nueva y excelente conversión su empeño en trasladar los mejores juegos de lucha a la portátil de Nintendo.



Quince personajes, enemigos finales y una media de ocho golpes especiales son unas cifras realmente importantes en un cartucho para Game Boy. En lo único que «KOF´95» no está del todo surtido es en el tema de los escenarios. Sólo están estos cuatro rings sobre los que demostrar nuestras habilidades como luchadores.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	ARCADE
Compañía:	LAGUNA
Programación:	TAKARA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	15 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS



GRÁFICOS: 89

Takara ha recurrido nuevamente a la caricaturización de los personajes, aunque de una manera más sutil. Quitando la pega de los escasos escenarios, por lo demás perfecto: ni parpadeos ni ralentizaciones.

SONIDO: 80

El aspecto sonoro es lo más flojo de todo el juego. Mientras los efectos están bastante aceptables, las melodías se hacen un poco pesadas.

JUGABILIDAD: 90

La gran cantidad de diferencias existentes entre los luchadores permiten un juego muy dinámico y variado que se maneja muy fácilmente.

DIVERSIÓN: 92

El elevado número de luchadores, los diferentes modos de juego y su elevada jugabilidad conseguirán que os sea difícil separaros de vuestra Game Boy.

VALORACIÓN: 89

No podemos hacer otra cosa que felicitar a Takara por haber conseguido trasladar a la portátil de Nintendo todo el espíritu, jugabilidad y posibilidades de diversión de un juego que proviene de una máquina tan potente como Neo Geo, salvando las distancias, claro.
Si Takara sigue a este ritmo, -recordamos también otra gran conversión, «Toshinden»-, dentro de poco nuestra querida Game Boy tendrá tantos y tan buenos juegos de lucha como las 32 bits.

RANKING:

King of Fighters 95

Toshinden

World Heroes Jet

MOTOR TOON 2

Diversión a la carrera



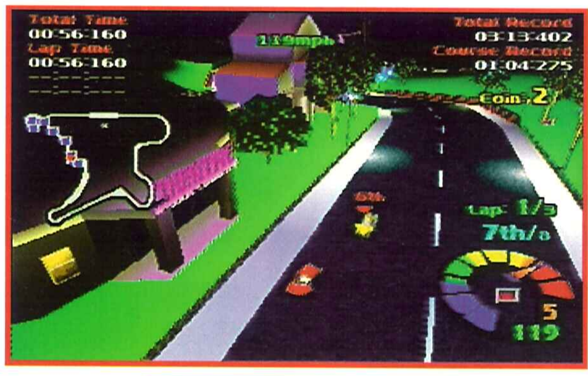
Si os gustan las carreras más desenfadadas estáis de suerte. Uno de los juegos pioneros en este tipo de competiciones en PlayStation regresa a la consola que le vio nacer cargado de suculentas novedades.

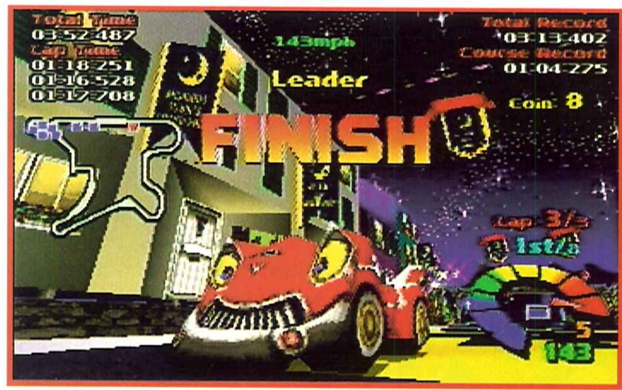
Las más obvias las encontramos en el apratado técnico. El tiempo pasado ha permitido ganar experiencia en el manejo de texturas y esto ha tenido reflejo tanto en los simpáticos vehículos protagonistas como en los escenarios que ahora lucen un mejor colorido y un aspecto mucho más espectacular.

En la jugabilidad las posibilidades de superación eran escasas debido al buen nivel de su predecesor, pero con esfuerzo e imaginación se ha conseguido añadir nuevos retos a las carreras y montones de sorpresas ocultas (en forma de minijuegos) que han conseguido como mínimo mantener el buen nivel de su predecesor a pesar de que la competencia en este género se ha disparado.

«Motor Toon 2» no soportaría una comparación con mitos del género como «Ridge Racer», «F1» o «Need for Speed» pero es una buena opción para los que prefieran correr con una sonrisa en la cara.

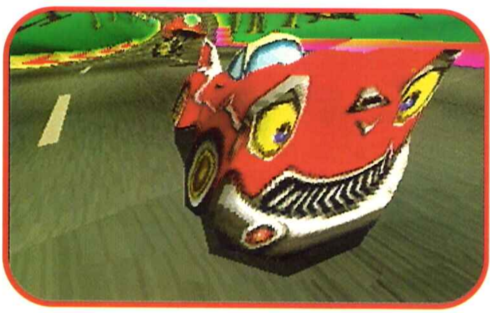






Los alocados autos vuelven a la máquina de Sony en un juego que mantiene la filosofía de su antecesor pero al que han mejorado a nivel gráfico.

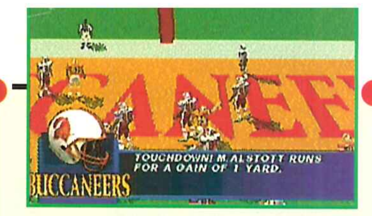






Si buscas un juego de carreras diferente, desenfadado y alegre, tienes ante ti una excelente oportunidad.





MADDEN 97

Para una inmensa minoría

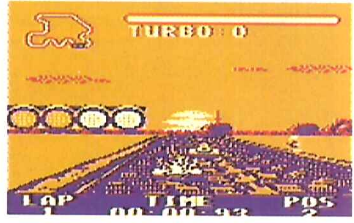
E.A. insiste en su idea de convencernos de que el fútbol americano es divertido y jugable. Nosotros insistimos en que, a pesar de sus buenos gráficos y alto grado de realismo, vemos muy limitado el número de posibles usuarios que agradezcan el esfuerzo. Sólo para iniciados en deportes USA.





Street Racer

No me pegues que no te veo



La moda de las conversiones está logrando cosas tan curiosas como que hasta Game Boy lleguen títulos tan interesantes a priori como este «Street Racer». El problema es que este "matrimonio" no ha funcionado demasiado bien, ya que el resultado ha sido excesivamente embarullado y cuesta bastante enterarte delo que ocurre en la pantalla.Una lástima porque el juego tiene velocidad, y mucha



GHEN WARS





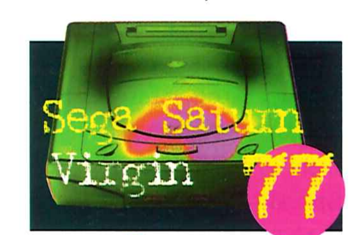

Muerte al invasor

Virgin se une a la moda de los "shoot'em up" de vista subjetiva con un juego irregular en el que se mezclan detalles de calidad con otros nada destacables.

En la parte positiva encontramos unos gráficos bien realizados que combinan renderizaciones, texturas e imagen real digitalizada para dar vida a un argumento de auténtica película de ciencia ficción. En el otro lado de la balanza está un desarrollo excesivamente rutinario de las misiones, muy poca libertad de acción a la hora de apuntar arriba o abajo y un control impreciso por momentos.

Los incondicionales de los juegos tipo «Doom» puede que sepan perdonarle estos defectos pero desde luego quien se acerque por primera vez al género se quedará algo... confuso. En este género existen otras alternativas más interesantes para Saturn.

Este juego de disparos utiliza la conocida vista subjetiva y ofrece una importante cantidad de escenas de vídeo.







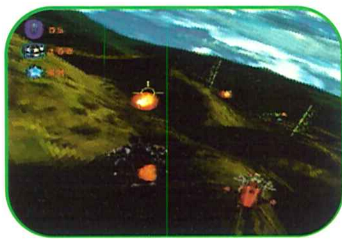
«Skeleton Warriors» es un excelente "beat´em up" dotado de unos gráficos sobresalientes.

SKELETON WARRIORS

En el filo de la espada

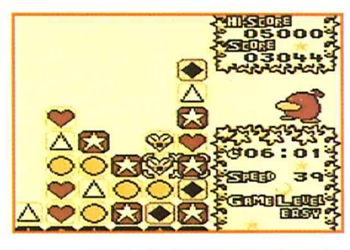
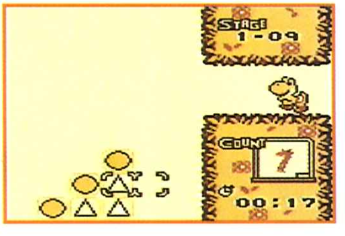
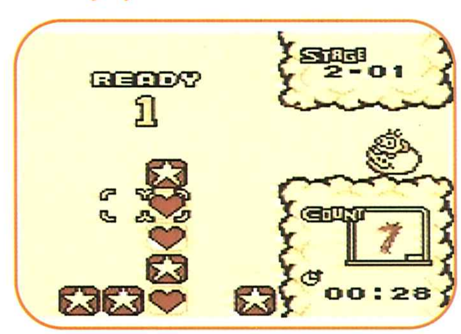


La ausencia de grandes diferencias entre esta versión y la que comentamos el mes pasado para Saturn hace que todo lo dicho entonces sea perfectamente aplicable ahora. Para refrescaros las ideas os diremos que se trata de un divertido "beat'em up" de desarrollo clásico y realización técnica notable que basa su interés precisamente en su atractivo aspecto y en su alta jugabilidad. Un título cargado de acción y muy buenas maneras.




Tetris Attack

Jugable, divertido y portátil

En el pasado número os hablamos de las excelencias de este juego en su versión para Super Nintendo, Pues en Game Boy, lo mismo: genial.



Está demostrado que quien mejor nutre los circuitos de Game Boy de buenos juegos es la propia Nintendo. Como prueba bien vale este «Tetris Attack» portátil, un puzzle súper adictivo que nos llega directamente desde SNES y que no ha perdido ni un ápice de interés en su conversión.

Si queréis pasar horas y horas disfrutando juntando piezas, no lo dudéis ni un segundo y haceros con esta auténtica maravilla jugable ya.

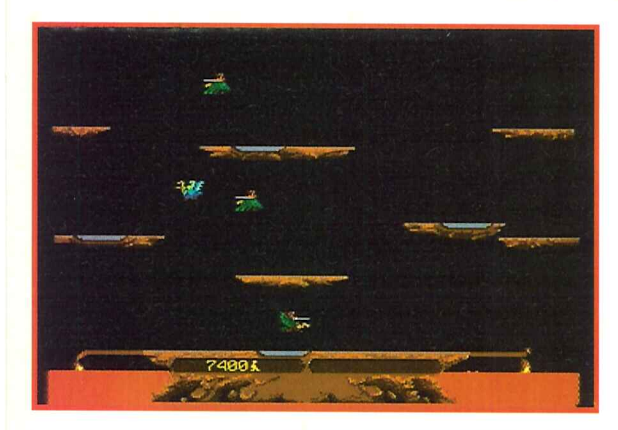




Además de 6 viejos éxitos arcade de la historia de Williams, este CD también ofrecerá imágenes inéditas de los juegos e incluso entrevistas con algunos de los más importantes programadores de la compañía.

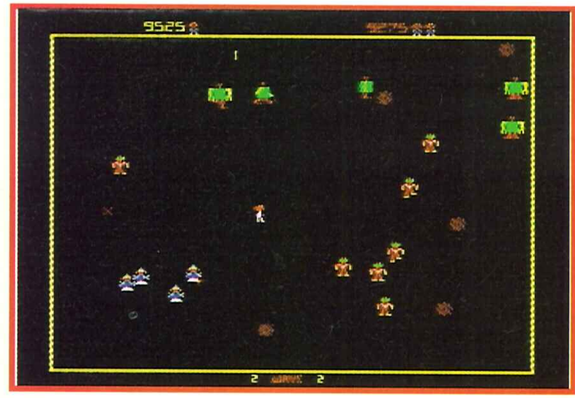
Williams ARCADE'S Greatest Hits

Diversión "con solera"

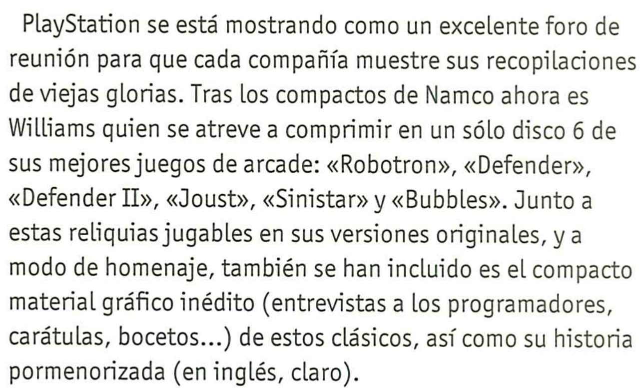


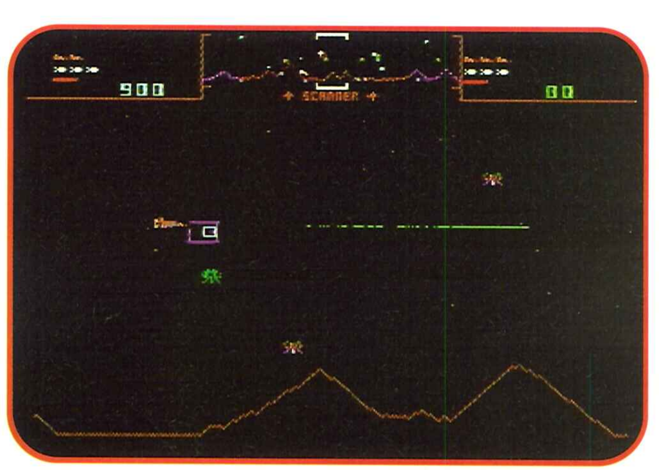
PlayStation se está mostrando como un excelente foro de reunión para que cada compañía muestre sus recopilaciones de viejas glorias. Tras los compactos de Namco ahora es Williams quien se atreve a comprimir en un sólo disco 6 de sus mejores juegos de arcade: «Robotron», «Defender», «Defender II», «Joust», «Sinistar» y «Bubbles». Junto a estas reliquias jugables en sus versiones originales, y a modo de homenaje, también se han incluido es el compacto material gráfico inédito (entrevistas a los programadores, carátulas, bocetos...) de estos clásicos, así como su historia pormenorizada (en inglés, claro).

Como suele ocurrir en estos casos, quien más apreciará estos "megamix" serán los nostálgicos que se dejaron los durillos en las recreativas, pero que quede claro que quien esté dispuesto a pasar por alto la sencillez gráfica de estos juegos va a pasar también muy buenos ratos.



¿Quién no se acuerda de «Robotron»? ¡Cuántos buenos ratos habréis pasado esquivando robots asesinos en algún salón recreativo... Pues ahora podéis repetir en casa.

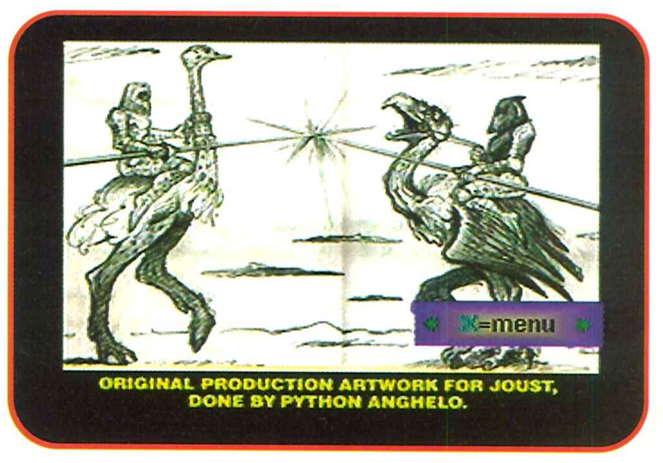




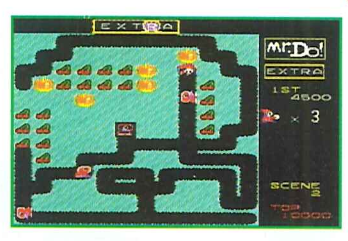
«Defender», uno de los clásicos más famosos de Williams , se presenta en este compacto con dos versiones. Una, la original, y otra levemente mejorada llamada «Defender II»



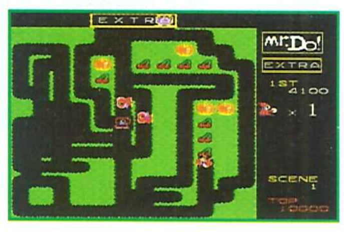
Los nostálgicos encontrarán cosas tan curiosas como los bocetos originales de juegos como el «Joust»







Un homenaje a los arcades de siempre con un título super jugable: «Mr. Do!» Sólo para usuarios de Super Nintendo.

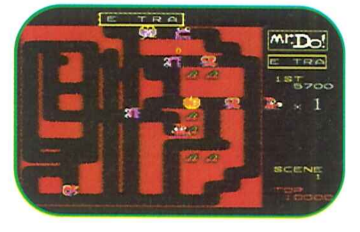


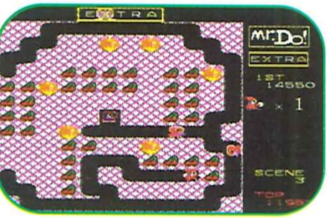
MR. DO!

Simplemente historia

De estrella en los salones recreativos de la década de los 80, «Mr. Do!» ha pasado a convertirse con el tiempo en un entretenido juego de gráficos excesivamente simples cuyo mayor interés reside en su jugabilidad. Tiene un cierto sabor a trasnochado pero si te van los juegos con historia o los retos de desarrollo simple «Mr Do!» es tu juego.

Recomendado exclusivamente para nostálgicos empedernidos.







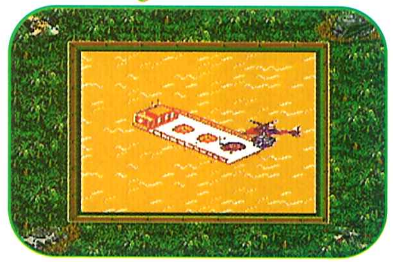
URBAN STRIKE

Vuelo al sol

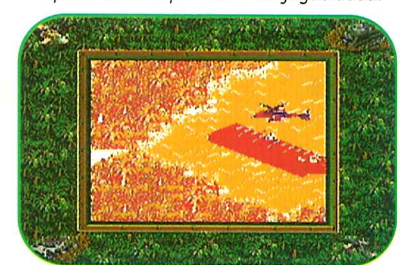




El esfuerzo realizado por THQ para traer este famoso título a Game Boy no ha tenido todo el premio merecido. Se ha conseguido reflejar con acierto la acción trepidante, mantiene las misiones de versiones más potentes, su nivel gráfico es muy bueno y podemos decir que es el mejor de la serie «Strike» realizado hasta la fecha, pero en la jugabilidad... Apuntar a un blanco, localizar objetivos y otras tareas imprescindibles se hacen demasiado complicadas para un juego que no permite que te despistes ni un segundo.



Esta conversión de uno de los mayores éxitos de EA a Game Boy ha fallado en uno de sus aspectos más importantes: su jugabilidad.

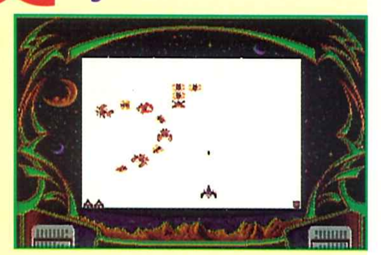




Galaga & Galaxian

Disparos galácticos





Eso de que las recopilaciones de clásicos estén sólo al alcance de las consolas más potentes se ha acabado desde la llegada de este «Galaga & Galaxian» a Game Boy.

En un mismo cartucho de apenas un par de megas la gente de Namco ha reunido dos de los mejores mata-matas de la historia y los ha adaptado a la perfección a un soporte que permite disfrutarlos en cualquier lugar con la misma calidad y diversión que sedujo a miles de personas en las recreativas.

Totalmente recomendable para aficionados al género y nostálgicos incorregibles.





Jumping Flash 2

Saltando voy, saltando vengo





«Jumping Flash 2» mantiene intacto el esquema de su antecesor -saltar como locos sobre plataformas poligonales en 3D-, pero mejorando los escenarios.



El sucesor del histórico «Jumping Flash» se presenta en PlayStation con las novedades justas como para seguir atrayendo a los aficionados a las plataformas 3D.

Algunos pequeños retoques gráficos aquí, unos cuantos ítems nuevos por allí y «Jumping Flash 2» ya está listo para divertir.

En Sony han debido pensar que para qué buscar nuevas alternativas si la fórmula original sigue siendo divertida y poco explotada. Y en parte tienen razón, ya que recorrer los seis simpáticos mundos tridimensionales de esta entrega dando saltos en busca de los Muu Muu's perdidos es una experiencia a la que es muy difícil resistirse a poco que te gusten los juegos de plataformas.

La otra cara de la moneda es la gente que pensará que repetirse no es una política recomendable en los tiempos que corren. A estos sólo se les puede decir una cosa: echad una partida y si no salís medio mareados pero con ganas de repetir, buscar vuestras fuentes de diversión en la filatelia.

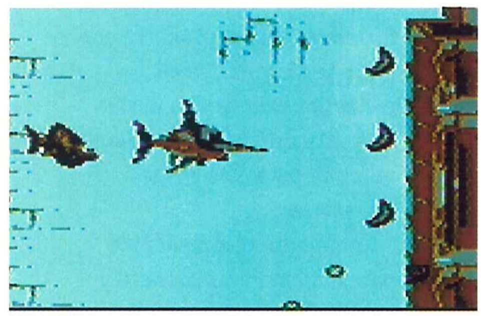






Listas de éxitos

Game Boy



Donkey Kong Land 2. *El gorila de Nintendo vuelve a colocarse a la cabeza de los éxitos de Game Boy desbancando al hasta ahora intocable* ***Toshinden.***

1 (N) - **Donkey Kong Land 2**
2 (1) - Toshinden
3 (N) - Tetris Attack
4 (3) - Prehistorik Man
5 (N) - King of Fighters 95

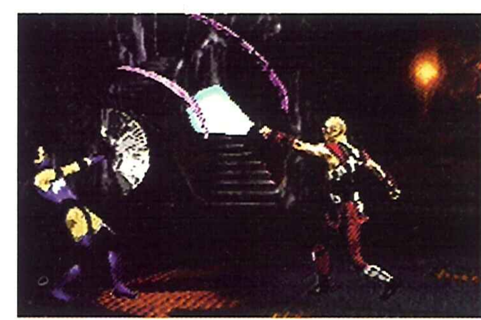
Game Gear



Virtua Fighter Animation. El éxito de **Virtua Fighter** alcanza ya a la portátil de Sega, aunque no debe confiarse: **Tintín** le sigue los pasos muy de cerca.

1 (R) - **Virtua F. Animation**
2 (3) - Tintín en el Tíbet
3 (4) - Baku Baku
4 (2) - Power Ranger 2
5 (R) - Bugs Bunny in D. Trouble

Super Nintendo



Ultimate MK 3. *Ningún juego de lucha ha ofrecido nunca tantos luchadores. ¿Lo podrá resistir* ***Secret of Evermore?***

1 (R) - **Secret of Evermore**
2 (R) - Toy Story
3 (N) - Ultimate M.Kombat 3
4 (3) - Olympic S. Games
5 (7) - Tetris Attack
6 (4) - Yoshi's Island
7 (N) - Winter Gold
8 (6) - Pitufos 2
9 (5) - Kirby's Dream Course
10 (8) - Worms

Mega Drive

1 (N) - **Sonic 3D**
2 (1) - Toy Story
3 (2) - Tintín en el Tíbet
4 (N) - ISS Deluxe
5 (3) - Olympic S. Games
6 (4) - Bugs Bunny in D. Trouble
7 (5) - Mortal Kombat 3
8 (7) - Light Crusader
9 (6) - Worms
10 (8) - EarthWorm Jim 2

Sega Saturn

1 (R) - **Nights**
2 (R) - Sega Rally
3 (N) - World Wide Soccer
4 (R) - Exhumed
5 (3) - Wipeout
6 (N) - Tomb Raider
7 (6) - Virtua Fighter 2
8 (5) - Panzer Dragoon 2
9 (7) - Alien Trilogy
10 (N) - Virtua Fighter Kids
11 (8) - NBA Action
12 (9) - Story of Thor 2
13 (11) - Mundo Disco
14 (N) - Iron & Blood
15 (13) - Ultimate M.K. 3

PlayStation



Jungla de Cristal. *La trilogía de la Fox amenaza a* ***F-1*** *y* ***Tekken 2,*** *mientras* ***Broken Sword*** *espera su oportunidad.*

1 (R) - **F-1**
2 (3) - Tekken 2
3 (N) - Jungla de Cristar
4 (2) - R. Racer Revolution
5 (R) - Crash Bandicoot
6 (N) - Broken Sword
7 (4) - Toshinden 2
8 (N) - Tomb Raider
9 (6) - Time Commando
10 (N) - Soviet Strike
11 (7) - Alien Trilogy
12 (8) - Wipeout XL
13 (N) - Final Doom
14 (12) - Resident Evil
15 (N) - Mortal Kombat Trilogy

8 bits | 16 bits | 32 bits

MANGA FILMS PRESENTA UN FILM DE MAMORU OSHII BASADO EN EL MANGA ORIGINAL DE MASAMUNE SHIROW

漫 MANGA VIDEO 画

De los productores de Akira y del creador de Appleseed y Dominion Tank Police, llega ahora la aventura cyber-espacial del año en la que se funden las técnicas tradicionales de animación con lo último en animación digital.

«El tipo de película que haría James Cameron si Disney le diese el O.K.»
EMPIRE****

ESTRENO EN VÍDEO
11 octubre 96
¡RESÉRVALA!

GHOST IN THE SHELL

ENCONTRÓ UNA VOZ... AHORA NECESITA UN CUERPO.

DIRIGIDO POR MAMORU OSHII GUIÓN KAZUNORI ITO DIRECTOR DE ANIMACIÓN TOSHIHIKO NISHIKUBO SUPERVISORES DE KEY ANIMATION KAZUCHIKA KISE, HIROYUKI OKIURA DISEÑO DE PERSONAJES HIROYUKI OKIURA
DISEÑO MECÁNICO SHOJI KAWAMORI, ATSUSHI TAKEUCHI DIRECTOR DE ARTE HIROMASA OGURA MÚSICA KENJI KAWAI PRODUCIDO POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT PRODUCTORES EJECUTIVOS TERVO MIYAHARA, SHIGERU WATANABE Y ANDY FRAIN

CÓMIC EDITADO POR PLANETA DE AGOSTINI BAJO EL TÍTULO "PATRULLA ESPECIAL GHOST"

MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es MANGA Buscad más información en: http://www.manga.com/manga/ghost/ghost.htm

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Cuestión de memoria

Hola Yen, espero que después de haberte ido de vacaciones estés de buen humor y me respondas a estas preguntas sobre PlayStation:

1- En la revista número 60 leí que saldrá una versión mejorada de «Toshinden 2». ¿Cuándo saldrá? ¿Debo esperar o comprarme el actual?

Es posible que tarde bastante en salir, incluso es posible que no salga. Si te gusta el actual, no te cortes.

2- ¿Para qué me sirve en los juegos la Memory Card? ¿Me la debo comprar?

Para salvar juegos a medias y no tener que empezarlos desde el principio. No todos los juegos tienen esta opción, pero yo diría que la Memory Card es un accesorio indispensable para tu PlayStation.

3- ¿Sabes si van a sacar algún periférico para PlayStation que tenga volante y pedales? ¿Cuánto costará? ¿te lo comprarías si tuvieras juegos de coches?

Sí. Mira en las páginas de Mail Soft. Verás que hay uno que vale unas 12.00o pesetas y que consiste en un volante, una palanca de cambios y dos pedales.

Si te gustan mucho los juegos de coches y quieres sacarle el máximo partido, desde luego esta es la mejor manera de hacerlo.

Miguel Gómez (Toledo)

Futuros juegos para SegaSaturn

Hola Yen, soy un asiduo lector de vuestra revista. Tengo 14 años y bastantes dudas. Soy poseedor de una Mega Drive y quiero comprarme una Saturn:

1- ¿Cuál es el mejor juego de simulación aérea para Saturn?

Si te gustan la simulación dura y los helicópteros cómprate «Thunderhawk: FireStorm».

2- ¿Crees que EA sacará para Saturn «Time Commando» y «Jungla de Cristal»?

El primero no creo, pero el segundo EA nos ha adelantado que sí.

3- ¿Hay alguna posibilidad de que Psygnosis saque para Saturn «Monster Truck Rally», «Destruction Derby 2», «F-1» y «Wipeout 2097»?

Posibilidades hay, pero siempre sería una conversión para más adelante, igual que ha ocurrido con las anteriores.

4- ¿Para cuándo «Virtua Cop 2», «Daytona USA Championship Circuit Edition», «Heart of Darkness» y «World Wide Soccer»

Casi todos estarán disponibles para antes de Navidad. El que probablemente se retrase más sea «Heart of Darkness».

5- ¿«Manx TT» es un juego exclusivo de Sega o también saldrá para PlayStation?

Como todos los arcades de Sega, «Manx TT» es una exclusiva de Sega y sólo se versionará para las consolas Sega. A no ser que las cosas cambien muchísimo.

Un Aprendiz de Consolero Enmascarado (Pontevedra)



Sobre televisores, tamaños y distancias

Hola Yen, ¿cómo estás? Me llamo Joaquín, tengo una Super Nintendo y algunas preguntas. ¡Qué original! Por lo menos no haré las preguntas de siempre:

1- En los folletos de información que hay dentro de las cajas de los juegos se avisa de que no se deben utilizar televisores de proyección frontal o trasera, ¿qué quiere decir eso?

Son esos televisores que se componen de una pantalla como de cine y un proyector con tres tubos de color (rojo, verde y azul). Es posible que hayas visto alguno en algún pub, ya que hace tiempo eran bastante habituales.

2- Cuando llevo algún tiempo jugando aparecen en mi televisor unas líneas ondulantes que se desplazan de arriba a abajo. Esto me sucede con unos juegos más que con otros. ¿por qué pasa esto? ¿Cómo se soluciona?

No es normal, pero pueden ser muchas cosas. Puede ser tanto de la consola como de la tele. Prueba a conectar la consola en otro televisor y poder descartar así posibilidades. Si en otra televisión te lo sigue haciendo puede ser culpa del cable conexión, sea RF o euroconector. Prueba a mover el cable cambiándolo de posición y si el defecto va a mayores llama al servicio técnico de la consola antes de que la avería sea mayor.

3- También se recomienda jugar en televisores de 14 pulgadas y el mío es de 25. ¿Es cierto? ¿Qué problemas puedo tener?

Hay varias razones para esa recomendación. Una de ellas es que pierdes calidad de imagen cuanto más grande sea el monitor ya que la resolución es la misma pero tiene que cubrir más superficie. La segunda razón es que las imágenes fijas pueden quemar la pantalla del televisor y a mayor superficie más posibilidades de que ocurra. Además, cuanto más grande sea la pantalla mayor ha de ser la distancia que nos separe de ella, que recomiendan sea de una cinco o seis veces la diagonal de la TV.

4- No he podido aguantarme, ¿saldrá o no saldrá traducido «Mario RPG»? ¿Saldrá al menos en inglés?

Hombre, lo mínimo sería traducirlo al inglés, igual que, por ejemplo, «Secret of Mana». Por desgracia, Square y Nintendo no llegan a un acuerdo para reprogramar la versión pal del juego, con lo que las posibilidades de disfrutarlo en Europa son cada vez menores.

Joaquín Aguado (Barcelona)

Esperar a Nintendo64

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y espero que también una PSX:

1- ¿Merece la pena esperar a la N64 o es mejor comprar la PSX?

Esa es un decisión que tienes que tomar por ti mismo. Ya queda poco para que aparezca N64, pero depende de la prisa que tengas.

2- ¿Vendo mi Super y mi Game Boy para ganarme unas pelillas?

No vas a sacar demasiado dinero por ellas, así que es posible que dentro de unos meses te arrepientas de la venta. Además, tener una portátil es algo que nunca está de más...

4- Aunque no me gustan mucho los juegos de Fórmula 1 y sí los videojuegos de coches, ¿me compro el «F-1»?

Es el simulador de coches más completo y de mayor calidad que puedes encontrar. Yo me lo compraría, pero... tú verás.

César Pascual (Valladolid)

Fabio Muñoz Maestre
Algeciras Cádiz

Daniel Reus Moreno
Galapagar Madrid

CRASH BANDICOOT

Raúl Rangel Pavón
Barcelona

Dedicado a: H.C., David y Pedro.
HOBBY
PELIGROSAMENTE REAL

Pablo López Martínez
Villena Alicante

GOKU
SI NO LA CONSIGO ME CORTO LOS... PELOS
PICCOLO
YO LA TENGO RESERVADA
ESTE HOBBY CONSOLAS ES SOLO MIO
ESTE SOY YO

David Madroñal Canseco
Madrid

Dudas sobre Nintendo64

Hola Yen, soy un lector habitual de vuestra fantástica revista que tiene unas cuantas dudas que espero que tú me resuelvas. Allá van:

1- Me he fijado que en el mando de la N64 hay cuatro botones amarillos con una flecha dibujada sobre ellos ¿Es que no serán botones de acción y serán una especie de cursor para las 3D? ¿Tampoco servirán para otro tipo de juegos como por ejemplo los de lucha?

Hemos probado «PilotWings 64» y «Mario 64» y en ambos casos los botones amarillos eran para cambiar de vistas o "mirar" cosas fuera del campo de visión normal, lo que por ahora te da la razón. De todos modos, los botones son siempre redefinibles y lo más normal es que en otros juegos tengan una utilidad más directa en el juego. Seguramente los juegos de lucha los utilizarán para golpes.

2- ¿El compartimento que hay entre los botones de power y reset de la N64 servirá para la ampliación de memoria? Si no es así, ¿para qué sirve?

Lleva dentro una especie de cartuchito que efectivamente dice algo de expansión de memoria, pero no sé si ese cartuchito es intercambiable ni cuál es su utilidad exacta. Pero lo sabré, tranquilo.

3- ¿Qué me puedes decir acerca del proyecto "Atlantis", la portátil que Nintendo andaba preparando? ¿podrá ser presentada en el Shoshinkai de este año?

Ya sabes como es Nintendo para estas cosas: ¿quién lo sabe?. De momento no he oído nada.

4- ¿Todos los juegos en CD tienen necesidad de cargar o este problema se podrá solucionar con el tiempo?

Los CD y los cartuchos cargan, la diferencia es que el cartucho carga de una vez y no necesita tanto tiempo como el CD. Este problema es inherente al CD, soporte que, aunque sea un estándar, es claramente inferior a los cartuchos en lo que se refiere a acceso. Si las consolas tuvieran más memoria podrían cargar todo el juego de golpe evitando cargas en mitad de la partida, pero mientras haya que presentar escenarios, personajes o enemigos nuevos en pantalla la carga será imprescindible.

David Alonso (Salamanca).

Un poco de todo

Hola Yen, es la primera vez que escribo a tu sección y espero que puedas responder a mis dudas sin problemas:

1- ¿Hay que utilizar la Memory Card en «Tekken II» para que se guarden los personajes reclutados?

Sí, claro. Cualquier juego de PlayStation que deba guardar algún cambio, o localización o dato necesita la tarjeta de memoria, ya que la consola no graba en su propia memoria y, como sabes, no se puede grabar en los CDs.

2- ¿Saldrá «Mystaria» de Saturn en PlayStation?

No, es un juego de Sega y como tal exclusivo para Saturn.

3- ¿Para cuándo «Final Fantasy VII» de PlayStation?

Por lo pronto el juego está ya casi listo en Japón. Luego habrá que ver quién lo va a distribuir en Europa. Todavía puede tardar unos meses.

4 -¿«Tekken 2» o «Toshinden 2»?

«Tekken 2» es más completo y guarda un montón de sorpresas.

Oliver Arrau García (Gran Canaria)

EL CORCHO




FATAL FURY
LA PELICULA
PARA LOS LOCOS POR EL MANGA
BASADA EN EL VIDEOJUEGO MAS VENDIDO DEL MUNDO
FATAL FURY
LA PELICULA
PolyGram Video
YA A LA VENTA EN VIDEO
PolyGram Video

Encantado con Saturn

¿Qué tal Yen? Yo encantado con mi Saturn, de la cual tengo varias preguntas que me gustaría que me respondieras.

1- ¿Para cuándo «Manx TT» ¿Es igual que la recreativa? ¿Es verdad que podrán jugar dos a la vez y que tendrá tres circuitos?

El juego estará listo bastante pronto, pero todavía no han confirmado una fecha exacta. Por el momento sólo he visto imágenes, por lo que sólo te puede decir que su pinta es muy parecida a la del arcade.

2- ¿En qué consiste «Heart of Darkness»? ¿Es tan bueno como dicen? ¿Para cuándo?

Es el título de los retrasos eternos, aunque parece que a medida que se acercan las Navidades se acercan también las posibilidades de disfrutarlo. El juego es un plataformas con tintes aventureros, un poco la estilo «Flashback», pero con menos complicaciones. Su aspecto es realmente prometedor, sobre todo por la gran animación de los sprites y los cuidados escenarios. Hace dos años, cuando se empezó a desarrollar, era la bomba, ahora han aparecido juegos que le pueden hacer sombra.

3- Me han dicho que al final «Sonic Extreme» no sale, ¿qué hay de cierto en ello?

Bastante. Parece ser que los resultados no satisfacían a Sega quien, por el momento, ha parado el proyecto.

4- ¿Cómo va el tema M2 con Saturn? ¿Y su futura expansión a 64 bits?

Va que no va.

Jorge C. (Madrid)

Mega CD y 32X

Hola Yen, ¿Cómo te va? Te escribo para que me contestes algunas dudillas. Tengo una Mega Drive y las desafortunadas Mega CD y 32X.

1- En el Mega CD dice que es compatible con CD+G, ¿qué formato es ese? ¿Es igual que vídeo CD?

Son CDs de música que también tienen imágenes fijas tipo fotografías. Es bastante frecuente en Estados Unidos, aunque en España no es fácil encontrarlos.

2- ¿De qué tratan estos juegos para Mega CD: «Dune», «BC Racers» y «Dragon's Lair»?

«Dune» es una mezcla de aventura gráfica y juego de estrategia muy divertido y recomendable. «BC Racers» es un juego de velocidad pero con vehículos prehistóricos. No está mal, pero tampoco es nada del otro mundo. Y «Dragon's Lair» es un clásico de los arcades que se presenta como una película de dibujos animados en la que tú tienes que presionar el botón adecuado en el momento justo. Personalmente me quedaría con el primero, el último me pone muy nervioso.

3- ¿Cuál me recomiendas para mi 32X: «Motocross Championship» o «Star Wars»?

Sin duda alguna el «Star Wars Arcade»

Roberto Fernández (Madrid)

Un forofo de Goku

Saludos Yen. Soy un Gokumaníaco con una Mega Drive y algunas dudillas. Por favor, resuélvemelas o te llevas un Kame Hame Ha de mi parte.

1- ¿Cuál te parece mejor, el de Saturn o el de PlayStation?

El de Saturn es el más completo y espectacular de los dos.

2- ¿Ha llegado o llegará el «Dragon Ball Battle 22» de Saturn? Una de las tiendas del final de la revista dice que lo tiene.

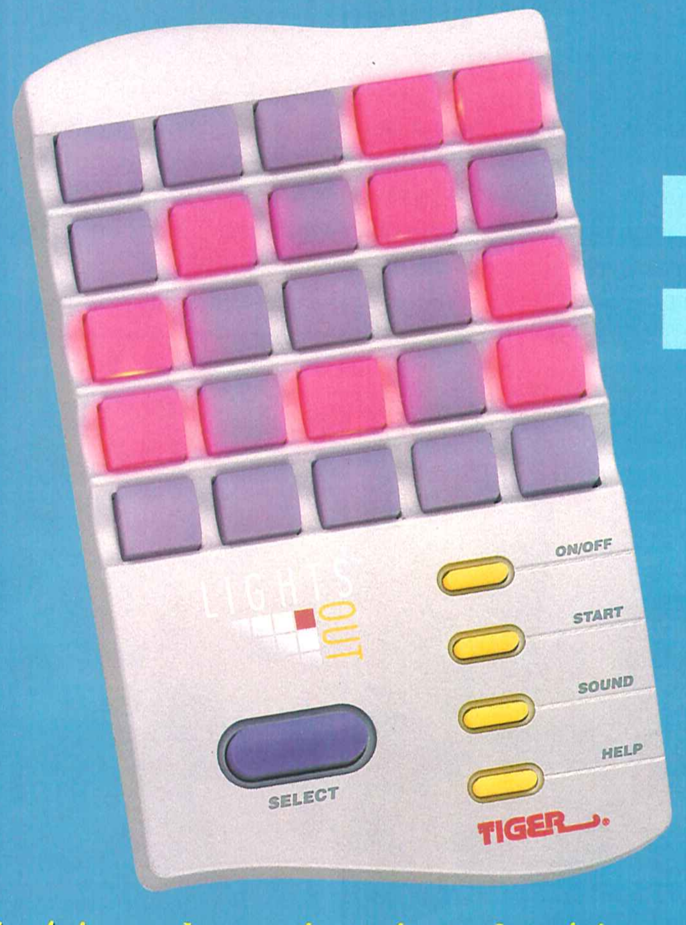
EL CORCHO





¿Te atreves con el Maxi-Reto de LIGHTS OUT™?

¡¡TE FUNDIRA LAS NEURONAS!!



Si tu Rollo es...

SI	NO	
☐	☐	Poner a prueba tu cerebro
☐	☐	El reto y superarte continuamente
☐	☐	Estar a la última y dominar los juegos de moda
☐	☐	Retar a tus amigos
☐	☐	Si lo que te gusta es... ¡GANAR!

¡Atrévete con Lights Out!

¡Cuando empieces a jugar... NO PODRAS DEJARLO!

- -El más innovador y excitante juego electrónico
- -Miles de puzzles y 10 niveles de dificultad
- -Prepara tu estrategia e intenta apagar todas las luces
- -Cada puzzle es un enigma a resolver

THE ULTIMATE GAME

ARE YOU READY?

¿Eres capaz de demostrar tu GENIALIDAD?

Participa en el Concurso Nacional de Lights Out



Bizak, S.A. c/ Camino Ibarsusi, s/n. 48004 BILBAO

Oficialmente nadie distribuye este juego en España, pero sí lo puedes encontrar de importación. Ten cuidado porque estos juegos son complicados de jugar y si no tienes el manual traducido al castellano puede que no te enteres de nada.

3- ¿Va a salir la segunda parte en Saturn?

Como habrás leído en esta misma revista, Sega ha decidido hacerse cargo del producto de Bandai para Saturn y distribuirá «Dragon Ball Legend» en diciembre, aunque una edición francesa.

Raúl Ruiz (Cádiz)

Cartuchos de memoria

Hola Yen, ¿qué tal? Espero que cuando leas esto ya tendré una PlayStation. A ver si me respondes a estas preguntas:

1- ¿Es cierto lo que he leído de que Sony y Psygnosis podrían romper su relación?

Psygnosis no va a dejar de hacer juegos para PlayStation, por eso no te preocupes. ¿Qué rompen sus relaciones económicas? No tiene por qué influir en ti ni en tu consola.

2- Sé que Saturn tiene un cartucho que aumenta su memoria para, por ejemplo, mejores y más largas aventuras gráficas ¿Qué pasará al hacer esos juegos en PlayStation? ¿No podrán o serán peores?

Saturn, al contrario que PlayStation, permite grabar partidas en su memoria sin necesidad de "Memory Card". Sin embargo, también tiene un cartucho de memoria extra para salvar más partidas sin necesidad de borrar la memoria de la consola. Esto no significa que el juego vaya en cartucho, ni que las aventuras sean más largas, ni nada de eso. El único juego de Saturn que ha precisado un cartucho extra es «Art of Fighting» de SNK, para mejorar los tiempos de carga.

4- ¿Merece la pena comprarse «Resident Evil» ¿Da miedo de verdad? Es que no sé si al ir por una mansión será demasiado corto.

Aunque es un muy buen juego, está en inglés, tenlo en cuenta. El ambiente es tenebroso, crea tensión, tiene algo de casquería, pero miedo... miedo no da. Por lo de largo no te preocupes: te costará acabarlo.

Antonio Rodríguez (Vizcaya)

Gogeta en persona

Hola Yen, soy Gogeta y espero que me contestes a unas preguntas:

1- ¿Cuándo va a salir «Dragon Ball Z» de Saturn en España?

Salvo que Sega cambie de idea, la primera parte de «Dragon Ball» no saldrá en España.

2- ¿Qué sabes sobre la versión pal y la comercialización en España del juego «Idau Naru Dragon Ball Dentetsu» para Saturn y PlayStation?

La versión PlayStation es competencia de Konami que tiene intención de comercializarlo en España, pero aún no ha fijado un fecha. La versión Saturn la distribuirá Sega en Diciembre. En ambos casos el título definitivo será «Dragon Ball Legend».

3- ¿Cuánto dura la intro de «Tekken 2»?

La intro en sí misma no es demasiado larga, entre uno y dos minutos. Sin embargo cada personaje tiene un final diferente y alucinante que dura más o menos lo mismo que la intro.

4- ¿Sabes al final para qué se utiliza el puerto de expansión de PSX?

Ni siquiera su diseñador quiso contestarnos a esa pregunta en una entrevista que le hicimos..

5- ¿«MK Trilogy» qué es? ¿Una recopilación de los 3 «MK» o una unión de los tres en un mismo juego?

Tienes una review en este mismo número.

Gogeta desde Motril (Granada).



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN

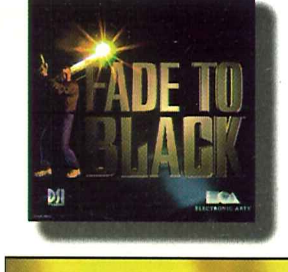


ANDRETTI RACCING



Tome parte en las carreras de coches americanos Stock o Indy a través de 16 circuitos mundialmente conocidos. Participe en una carrera o corra toda la temporada. Gráficos súper rápidos y posibilidad de competir hasta cuatro jugadores a pantalla partida conectando dos consolas.

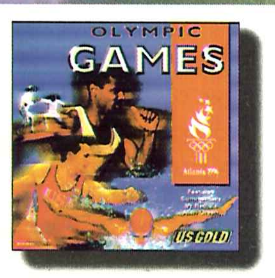
7.990 



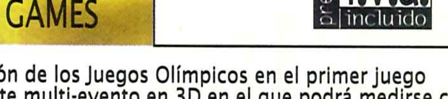
FADE to BLACK

Toda la acción está servida de la mano de Fade to Black. Combina a la perfección acción y aventura mayor realismo gracias a la perspectiva 3D. Incluye un arsenal de alta tecnología de escaners, campos magnéticos, minas explosivas, amén de aderezar la acción con secuencias musicales y cinemáticas.

7.990 



7.990 



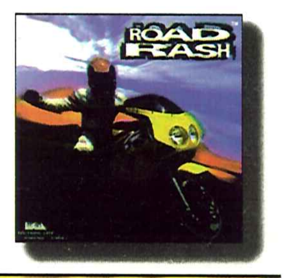
Toda la emoción de los Juegos Olímpicos en el primer juego verdaderamente multi-evento en 3D en el que podrá medirse con atletas de 30 países y desde 1 a 8 jugadores simultáneos. Las animaciones de los atletas están basadas en filmaciones de sus movimientos.

The NEED for SPEED



Conduzca los mejores coches del munco a más de 250 kilómetros por hora. Disfrute con los gráficos de alta resolución, motores gráficos súper rápidos en 3D, reproducción exacta de los modelos y sonido digitalizado de 16.

8.990 

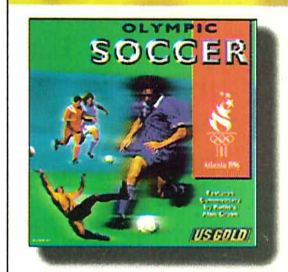


ROAD RASH

Participe con su moto en una competición callejera súper rápida y sin barreras; golpee y atize a sus oponentes a velocidades que dañarían sus sentidos. Más de 20 niveles diferentes y música de las bandas de rock alternativo de A&M, incluyendo Soundgarden

7.990 

OLYMPIC SOCCER



Producto oficial del Comité Olímpico de Atlanta, cuenta con 32 equipos de todo el mundo y unas animaciones realistas. Toda la emoción del fútbol en tiempo real, con comentarios de radio y la visión de 18 cámaras de TV perfectamente manejables.

7.990 



TIME COMMANDO

Viaje a través de diferentes países y periodos de tiempo de la humanidad para restablecer el orden en un mundo dominado por un súper ordenador. Espectaculares gráficos creados utilizando las últimas tecnologías 3D, con personajes y escenarios renderizados para ofrecer una videoaventura totalmente adictiva.

7.990 

WING COMMANDER III



Únase a estrellas de la talla Mark Hammil y Malcom McDowell y experimente la increible sensación de participar en una simulación de combate espacial con gráficos 3D, diálogos y sonidos e increibles secuencias de video real. Conseguirá experimentar todo el realismo del cine.

8.990 

SPACE HULK

Total libertad de movimientos en un entorno súper rápido, a toda pantalla y con un alto nivel de detalle . Más de 60 misiones, a vida o muerte, para los Terminators de Blood Angels Chapter con combates totalmente interactivos.



7.990 





Llámanos CENTRO MAIL *o mándanos este cupón*



LUNES A VIERNES 10,30 A 20,00 h.
SÁBADOS 10,30 A 14,00 h.

HBC•EAR•XI-96

Recorta y envía este cupón al hacer tu pedido a nuestra dirección:
Centro MAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 · 5º F • 28031 Madrid.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACIÓN ....

PROVINCIA .... C.P. ....

TELÉFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTO PEDIDO	PRECIO	UNIDADES	TOTAL

Precios válidos salvo error tipográfico hasta el 30/11/96 o fin de existencias.

☐ ENVIO URGENTE POR SERVIPACK
- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
- PENINSULA 500 PTA.
- BALEARES 1.000 PTA.

☐ ENVÍO POR CORREO
- TODA ESPAÑA 300 PTA.

Shellshock



SEGA SATURN

-Menú de trucos:

Mientras estás en el hangar, pulsa rápidamente ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA (7 veces), ABAJO, ABAJO, A, A, A. Una ayuda así no te la brindan todos los días.



Golden Axe 3

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:

Dirígete a la primera de las pantallas de selección de personaje y pulsa rápidamente A, A, A, A, START, C, C, C, C, C, C. Debes ser muy veloz si quieres obtener tu recompensa.

Gex

PLAYSTATION

-Selección de nivel :

Pulsa Select para acceder al menú de ítems. Ahora presiona R1 y sin soltarlo pulsa X, CUADRADO, X, DCHA., ARRIBA, IZQ., CIRCULO, CIRCULO/ABAJO, y ABAJO.

-Todas las puertas abiertas:

Pulsa también R1, pero esta vez la combinación es CIRCULO, START, DCHA, ARRIBA, CUADRADO, IZQ., IZQ., ARRIBA y START. Una explosión te dará acceso a todos los rincónes de este juego.

Gunners Heaven

PLAYSTATION

- Miles de utilidades en un solo truco:

En la pantalla de presentación, donde aparecen las palabras "Push Start", presiona al mismo tiempo L1, R1, L2, R2 y SELECT. Luego en el código secreto escribe MA, pulsa Select y después cambialo por SV. Pulsa Start y ponte a jugar normalmente. Ahora, utilizando el segundo mando pulsa:

ARRIBA, para cargar las armas
ABAJO, para activar el modo VOICE
IZQ., para activar las armas.
DERECHA, para pasar de nivel.
TRIANGULO, para ser invencible.
CIRCULO, para aumentar el número de bombas.
CUADRADO, para utilizar cualquier arma.
X, para aumentar tu puntería.
Como os decía, este truco vale por miles.

Blackfire

SEGA SATURN

- Más fuel:

En la pantalla "Press Start" pulsa L, A, Z, Y, A, ABAJO, ABAJO. Durante el juego, te bastará con presionar START para no agotar nunca tu combustible.

-Pasar de nivel:

En la misma pantalla que antes presiona C, sin soltarlo B, luego A, ARRIBA y por último L. Luego suelta los botones por este orden: A, C, L, ARRIBA. Si es correcto, oirás el grito "Blackhole engaged". Durante el juego pulsa A, B, C, ARRIBA + L para pasar de nivel.

-Código de invulnerabilidad:

Al igual que antes, en la pantalla "Press Start" pulsa A, sin soltarlo B, y luego C. Sueltalos en el orden contrario. Luego pulsa B, A, B, Y, presiona y manten X ,ARRIBA y ABAJO. Suelta los botones X y ABAJO. Si todo ha salido bien podrás escuchar la frase "You are on the Wrong Team"



Alien 3

SUPER NINTENDO

-Passwords:

Este juego es casi una pesadilla, nunca se sabe por dónde salir. Yo que tú, utilizaría estos passwords para escapar de las zonas más conflictivas.

Nivel 2	QUESTION
Nivel 3	MASTERED
Nivel 4	MOTORWAY
Nivel 5	CABINETS
Nivel 6	SQUIRREL

Theme Park

PLAYSTATION

- Modo 'Onassis':

Teclea como nombre BOVINE, y pulsa CIRCULO + X. Comienza ahora un juego mientras que dejas pulsadas X + START. Disfruta sin límite del money, money, money, money ...





Indiana Jones y la Ultima Cruzada

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:

Pulsa A, B, C, B, C, A, C, A, B en la pantalla que hay justo después del logo de Sega, lo más rápido que puedas. Es sencillo y puede ayudarte mucho con las fases más complicadas.





Dragon Ball Z



SEGA SATURN

-Velocidad:

Para poder modificar la velocidad de los combates tienes que variar primero la velocidad en la pantalla de presentación. Presiona los botones L y R y sin soltarlos pulsa:

X para el 1er turbo
Y para el 2do turbo
Z para el 3er turbo
L, R y Z del segundo pad para el 4 turbo.



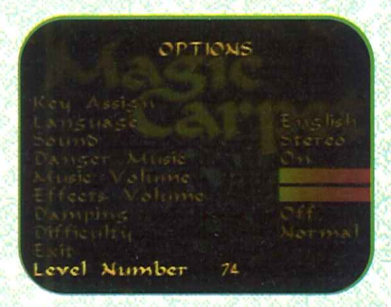
Magic Carpet

PLAYSTATION

-Varios trucos:

Primero necesitas pulsar la siguiente combinación en la pantalla de opciones : TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO. Ahora, y después de escoger el nivel en el que deseas empezar, pausa el juego para :

- Incrementar 'MANA' : CUADRADO
- Adquirir el libro entero de conjuros : TRIANGULO
- Comenzar el mundo : CIRCULO





Putty Squad

SUPER NINTENDO

- Invulnerabilidad:

Pausa el juego en cualquier momento y pulsa los botones R, A, L, L, Y, en ese orden. Estarás de acuerdo conmigo en que esta es una gran ayuda, pero tampoco te puedes confiar demasiado, ya que algunos obstáculos te harán perder una vida a las primeras de cambio (especialmente los dichosos sapos).



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Diego y tengo 11 años. Me pregunto si me podríais escribir algunos trucos para el **«Terminator 2»** de Game Boy.

Diego García (La Coruña)

Si lo tuyo no es la velocidad, debes pulsar SELECT en cualquier momento de la partida para ralentizar el juego.

Hola, me llamo Juan y quisiera que me dieseis algún truco para el **«Kid Chameleon»** de Mega Drive, y ¡gracias por esta fabulosa sección!

Juan Doménecia Mayoral (Barcelona)

Para acceder directamente al enemigo final, completa el nivel 2, salta sobre el bloque que hay encima de la bandera y pulsa B, C, DIAGONAL ABAJO DERECHA. Aparecerás en la tierra de Plethora.

Hola, además de ser un fanático de Hobby Consolas lo soy también de la Mega Drive. Me gustaría que me dieseis algunos trucos para el juego **«Chakal»**, porque no consigo terminarlo.

Raúl Baena Choza (Jaén)

Prueba con esta combinaciones de pociones para aumentar tu poder:

Azul + Verde: Disminuye la velocidad de tus enemigos.
Verde + Roja: Bombas de fuego.
Dos transparentes: Restablecen tu energía.
Azul + Transparente: Súper salto.
Azul + Roja: Espada de tierra.
Dos azules: Invisibilidad.
Dos rojas: Espada de fuego.
Roja + Transparente: Espada de fuego gélido.

Hola, soy Antonio, tengo una PSX, y al ver publicado en el número 58 el truco de 99 vidas del **«Rayman»** creí que tenía todo solucionado, pero luego no me funcionó. Te pido que si hay algún error me lo digas.

Antonio López (Barcelona)

Si el password no te funciona, no te desesperes e inténtalo con este truco: pausa el juego y presiona los siguientes botones en este orden y sin soltarlos L2, R1, L1, R2. Suéltalos también en un orden concreto (L1, L2, R2, R1). Ahora pulsa TRIANGULO. Presiona al mismo tiempo DCHA + CIRCULO + CUADRADO + X y suéltalos en este otro orden: DCHA., X, CUADRADO, CIRCULO. Es costoso pero el resultado merece la pena.

Parodus Deluxe Pack

PLAYSTATION

-Para seleccionar nivel :

Siempre viene bien una ayudita, pero si es de este tipo mejor que mejor. ¿Quién no ha querido alguna vez saltarse una fase que nunca se acaba? Esta es la oportunidad: En la pantalla del título, pulsa CUADRADO (cinco veces), X (siete veces) y CIRCULO (tres veces).

Virtua Cop





SEGA SATURN

- Modo de selección de armas

Espera que aparezca el logo de AM2 y presiona C. Sin soltar, presiona ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA.. Utilizando la 'Virtua Gun', espera a que aparezca el logo de SEGA y dispara a los límites de la pantalla en el siguiente orden : ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA.

Adidas Power Soccer



PLAYSTATION

-Comentarista femenino

Selecciona el modo arcade y comienza un partido amistoso. Pausa el juego para acceder al menú de opciones e ilumina la palabra 'COMMENTARY'. Luego presiona CUADRADO y CIRCULO. Entra en este menú y escoge la opción FEM. Vuelve al partido y escucha los graciosos comentarios de las damas.

Rolo to the Rescue

MEGA DRIVE

-Menú secreto:



Cuando aparezcan las primeras escenas pulsa DIAGONAL IZQ./ARRIBA, A y C simultáneamente. Sin soltarlos, resetea la consola. Espera a que la pantalla se quede negra y pulsa B. Aquí tienes un nuevo menú repleto de fabulosas ideas y geniales trucos.

Me llamo Diego, tengo 14 años y una Super Nintendo. Me gustaría saber trucos para en **«Dragón Ball Z 3»**. Gracias.

Diego Pérez Salva (Badajoz)

Espero que estos "ataques meteoro" te ayuden:

Son Goku: Atrás, Atrás-Abajo, Abajo, Abajo-Adelante, Adelante, Arriba + B

Son Gohan: Adelante, Abajo-Adelante, Abajo, Atrás-Abajo, Atrás, Adelante + B

Vegeta: Igual que Son Gohan + Y.

Trunks: Adelante, Atrás, Abajo, Arriba + Y.

Bou: Atrás, Adelante, Abajo, Arriba + Y.

Hola, me gustaría que me dieras algún truco para el **«Dinamite Heady»** de Mega Drive. Gracias.

Raymond Crawley (Baleares)

Para acceder a la pantalla de selección de nivel pulsa, cuando leas las palabras "Game Start", C, A, IZQ., DCHA.y B.

Hola, me llamo Javier y tengo 14 años. Tengo una Mega Drive y me gustaría saber un par de trucos para el **«Dragon Ball Z»**. Muchas gracias.

Javier Manzano Baena (Madrid)

Inserta el cartucho en la consola y pulsa en cualquiera de los dos pads el botón A, y no lo sueltes hasta que aparezca en pantalla el mensaje "Press Start". Si el truco ha funcionado, el cielo de esa pantalla será anaranjado. Comienza a jugar y comprobarás que todos los movimientos son mucho más rápidos.

Hola, felicidades sinceras por vuestra revista. ¿Me podríais dar por favor la manera de pasarme la cascada de troncos del juego **«The Lion King»** de Mega Drive? ¡Gracias!

Toni Anáez Pérez (Barcelona)

Vamos a hacer algo mejor que eso, prueba este truco para poder elegir fase: en la pantalla de opciones pulsa DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, A, B, C y START. También podrás escoger el número de vidas que quieras.

Hola, me llamo Itxaka y me gustaría que me dieseis algún truco del **«Colums»** de Game Gear.

Itxaka Serrano (Navarra)

Empieza el Modo Flash y selecciona un bloque empezando por la altura nueve. Elige la dificultad y comienza el juego como de costumbre. Cuando acabes la partida y termine la demostración del Modo Flash aparecerá un nuevo final.

Hola colegas de Trucos a la Carta. Me interesan todos los trucos que podáis ofrecerme del **«International Soccer Deluxe»** de Super Nintendo. Muchas gracias.

Raúl Ripoll López (Barcelona)

Para poder seleccionar a las seis mejores selecciones de todo el mundo, espera a que dejen de hablar en la pantalla del título y pulsa con el segundo pad R, ARRIBA, ABAJO, L, X, B, IZQ., A, DCHA., Y. El ladrido del perro confirmará el truco. Ahora ve a la opción "Open Game" y comienza a jugar. Los nuevos equipos están a la derecha de los anteriores.



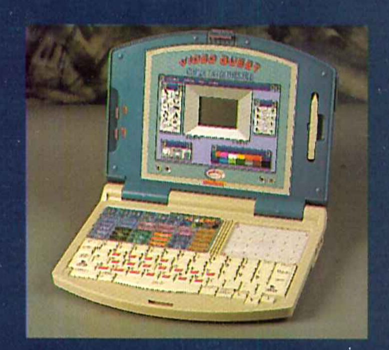
Hobby Consolas, Bizak y El Corte Inglés te convocan al "Concurso Nacional de Lights Out"

Si eres un amante de la estrategia y del reto, ahora tienes la oportunidad de demostrarlo.

Házte un genio del Lights Out y ¡¡Participa!!

¡Hay más de 100 Lights Outs en juego! Además, ¡los ganadores de cada centro podrán elegir entre estos dos estupendos regalos!


Consola portátil R-Zone con los juegos Batman Forever, Virtua Fighter, Vitua Cop, Daytona USA, Virtua Fighter 2 y Toshinden


Video QUEST Telecomputer El ordenador educativo para jugar en el televisor



BASES DE LA COMPETICIÓN

1.- CÓMO PARTICIPAR: Podrán participar los lectores de HOBBY CONSOLAS que entreguen el cupón de participación con sus datos, en cualquiera de los centros de El Corte Inglés donde se celebre la competición. (ver lista bajo estas bases)

2.- CUÁNDO: El concurso se celebrará los días 23 y 30 de noviembre (de 4 a 8,30 de la tarde) y el día 7 de diciembre (de 12 a 2 y de 4 a 8,30).

3.- GANADORES: De entre todos los participantes de cada centro, resultarán ganadores aquellos tres que consigan resolver mayor número de puzzles. Cada jugador sólo podrá obtener un premio.

4.- PREMIOS: Los 3 mejores clasificados por centro recibirán un Lights Out de regalo. Así mismo, el primer ganador podrá elegir entre una consola portátil R-Zone con los seis juegos disponibles y un Video QUEST Telecomputer. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

5- BASES COMPLETAS: Estarán publicadas en los centros de la competición. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en ellas, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BIZAK, EL CORTE INGLÉS Y HOBBY PRESS.

CENTROS El Corte Inglés CONCERTADOS

- En todos los centros El Corte Inglés de: Barcelona, Córdoba, León, Madrid (excepto Serrano), Málaga, Marbella, Murcia, Palma de Mallorca, Sabadell, Valladolid, Vigo, Vitoria y Zaragoza.
- Y en los centros de El Corte Inglés: P. Duque y Nervión de Sevilla; Genil de Granada; Uría de Oviedo; Av. José Mesa y López, 18 de Las Palmas de Gran Canaria; Ramón y Cajal de La Coruña; Gran Vía de Bilbao; Pintor Sorolla y Nuevo Centro de Valencia y Maisonnave de Alicante.

BIZAK EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN LIGHTS OUT

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . . C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .

Centro El Corte Inglés (localidad): . . . .
Número de Puzzles resueltos:. . . . .
Este cupón no es válido sin la firma de la persona responsable.

Shin Shinobi



SEGA SATURN

- Cambiar de nivel:
Para poder pasar de un nivel a otro sin ningún esfuerzo, pausa en cualquier momento del juego y pulsa A, B, A, B, C.



-Casi una película:
La "intro" del principio puede parecerte muy corta, incluso puedes pensar que está incompleta, y es cierto, ya que parte del metraje está oculto. Para poder verlo, pulsa C, X, B, Y, A, Z y START al principio de esta "intro" y verás las imágenes de video al completo. Pero cuidado con este truco, te guarda una sorpresa un poco desagradable.

Assault Rigs

PLAYSTATION

- Invulnerabilidad:
Este si que es un buen truco, sencillo (no necesitas ni pausar) y fructífero. Durante el juego presiona IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, X, DERECHA, X, DERECHA, X, X.

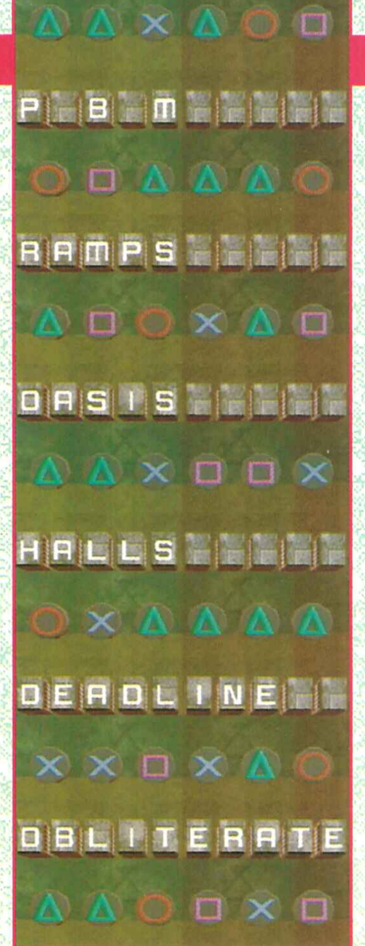
- Todas las armas:
Comienza a jugar y pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO.

- Passwords:
Estos son sólo una muestra de los passwords que tienes, en mes que viene más. (A la derecha).









Street Fighter Alpha

SEGA SATURN

-Jugar con Dan:
Mantén los botones L y R presionados mientras pulsas Y, X, A, B, Y, teniendo el cursor en la interrogación de la pantalla de selección de personaje.





-Movimientos especiales:

Patada de Dragón:	Dcha, Abajo, Diagonal Dcha/Abajo, C
Bola de fuego:	Abajo, Diagonal Dcha/Abajo, Dcha, Z
Súper movimiento 1:	Abajo, Diagonal Dcha/Abajo, Dcha, y los tres botones de puñetazo (Repetido dos veces).
Súper movimiento 2:	Abajo, Diagonal Dcha/Abajo, Dcha, y los tres botones de patada (Repetido dos veces).
Súper movimiento 3:	Abajo, Diagonal Izq./Abajo, Izq., y los tres botones de patada (Repetido dos veces).

Micromachines'96 Turbo Tournament Edition

MEGA DRIVE

-Circuito secreto:
Si este juego ya es divertido teniendo en cuenta sus posibilidades, puede volverse casi inmejorable si añadimos otro circuito. Pulsa A, A, B, C, A, A, B, C. Luego presiona START y A en el comienzo del juego para 8 coches, y disfruta del circuito SMURF.

Kid Klown in Krazy Chase

SUPER NINTENDO

-Selección de nivel:
En la pantalla del título, presiona L en el segundo pad, y sin soltarlo, pulsa R. Después toma el pad 1 y presiona también ambos botones. Posteriormente, pulsa en ambos pads los botones:
A para acceder al nivel 2
B para acceder al nivel 3
X para acceder al nivel 4
Y para acceder al nivel 5.

Williams Greatest Hits

PLAYSTATION

Deja pulsados los 4 botones y presiona SELECT. Repite la operación y podrás acceder a una pantalla que te permitirá cambiar los aspectos del juego.

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 47 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Concurso
Pinta un globo de Kirby
y llévate un montón de regalos

Este globo en el interior

RARE habla en exclusiva sobre
DKC 3

Avalancha portátil:
DKL 2
Pocahontas
Tetris Attack
Galaga & Galaxian



El mejor simulador de fútbol vuelve a Super Nintendo y Game Boy



Guía para no perderse en 'Los Pitufos 2'

En el interior de la revista encontrarás un globo de color rosa. Píntalo con Kirby y te podrás llevar un montón de regalos.

La cosa está que arde en Game Boy. Os avanzamos todos los nuevos juegos portátiles que nos vienen.

Los creadores de Donkey Kong 3 hablan en primicia sobre su "criatura". Os mostramos además las mejores imágenes del juego y sus personajes.

La leyenda del fútbol, de nuevo con vosotros. Anticipamos las claves, imágenes y primeras impresiones de FIFA97 en 16 bits y portátil.

Primera entrega con los mapas y estrategias del último arcade de los Pitufos, más nuevos trucos de Tintín el Tíbet, y el final de Mohawk (por fin).

Nintendo Acción

No te lo imagines. Léelo.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO



Bust a move 2



PLAYSTATION

-Muchos más créditos:

En la pantalla del título, selecciona "options" y pulsa IZQ., DCHA., R1, R2, L2, L1, ARRIBA y ABAJO. En la esquina superior derecha aparecerá un contador de 30 segundos. Ilumina la opción credits y pulsa X tantas veces como puedas en ese tiempo. Al principio los créditos crecerán rápidamente pero luego será más costoso. Si eres rápido, podrás hacerte hasta con 30 créditos.

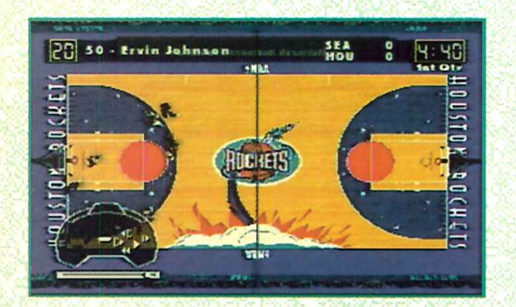
NBA Action



SEGA SATURN

-Cuatro nuevas vistas:

Selecciona la opción "Replay" y modifica la cámara que tengas. Luego pulsa Z dos veces y presiona los botones L y R. Ahora puedes cambiar la perspectiva del juego.



Virtua Fighter Kids

SEGA SATURN

-Reducido a puntos:



Así puedes verte a ti mismo, un simple linea de puntos más o menos quebrada, si pulsas L en la pantalla de selección de nivel y no la sueltas hasta que comience el combate. Un aspecto físico un tanto incómodo.

WWF Wrestlemania

PLAYSTATION

- Selección aleatoria de personajes:




Presiona START en la pantalla de selección de personajes mientras mueves rápidamente el cursor con el mando direccional.

- Combo Mode Toggle:



En la pantalla de Selección de personajes, pulsad L1+R2 y mientras estén pulsados, presionad CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO.

- Secret Mode Toggle:

Durante un combate, pausa el juego y usa cualquiera de los códigos :

Infligir doble daño : X, TRIANGULO, L2, ABAJO.
Infligir la mitad del daño : X, TRIANGULO, L2, DERECHA
Invencible : X, TRIANGULO, R2, ARRIBA
Desconectar el tiempo : X, TRIANGULO, R2, IZQUIERDA
Desconectar los trucos : CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X

- "Súperpoderes":



Solamente podrás realizar una de estas tácticas una vez cada partida.

Si quieres multiplicar por cuatro todos tus ataques en 5 segundos, deja pulsado BLOCK y rota el D-Pad 360 grados dos veces, empezando con ADELANTE, ADELANTE - ABAJO, ABAJO ...

Para tener 7 segundos de auténtica velocidad, rota el D-Pad 360 grados empezando por RETROCEDER, RETROCEDER-ABAJO, ABAJO ...

(No desesperes, estos trucos funcionan aunque son algo difíciles de ejecutar)

Wayne's World

SUPER NINTENDO

-Selección de nivel:

Pulsa Start en la pantalla del título, y espera a que los personajes canten. Ahora pulsa X, IZQ., DCHA. y los botones ARRIBA, Y y B al mismo tiempo. Ahora podrás escoger el nivel en el que quieres comenzar utilizando el botón SELECT.

Shining Wisdom

SEGA SATURN

- Las mejores y más necesarias combinaciones de ítems:

Blaze Orb + Shining Sword
Blaze Orb + Magic Hands
Freeze Orb + Magic Hands
Freeze Orb + Shining Sword
Freeze Orb + Slip Shoes
Blast Orb + Magic Hands
Freeze Orb + Heavy Shoes
Blaze Orb + Pegasus Helmet

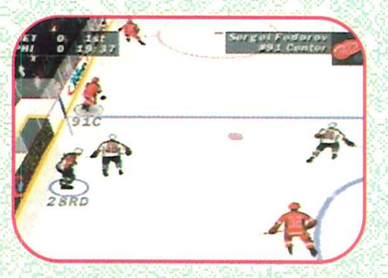
Usa las Magic Hands para vencer a Gudo's Rock. Para conseguirlas debes dirigirte a la parte suroeste del mapa.

NHL Face Off

PLAYSTATION

- Súperjugadores:

Cuando crees un nuevo jugador, deja pulsados los siguientes botones - L1, R1, L2, L1- simultáneamente y selecciona 40 en cada condición. Se oirá un sonido, y todos los atributos subirán hasta la cifra de 99. ¡ Vamos, que ni alimentándolos con las mejores natillas del mundo !



Krusty's Super Funhouse

MEGA DRIVE

-Passwords:

Fase 2	WHOAMAMA
Fase 3	FLANDERS
Fase 4	BROCKMAN
Fase 5	SIDESHOW

No son muchos, pero seguro que a más de uno le solucionan algún problema.





PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)
Envío urgente 500 pts. Entrega 2 días. Normal 300 pts.
* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 750 pts.

DESCUENTOS PARA TIENDAS

OFERTAS
Super Street Fighter (Psx) + Mando: 9990
Euro´96 + Mando (Sat)
Virtual Tennis + Mando

Metro: CONDE DE CASAL, MENÉNDEZ PELAYO.
Bus: 63, 14, 26, C, 32
Nuevos Centros:
Almería: C/ Federico García Lorca, 119.
Madrid: C/ Gabriel y Vicente Izquierdo, 5.
(S. Sebastián de los Reyes)

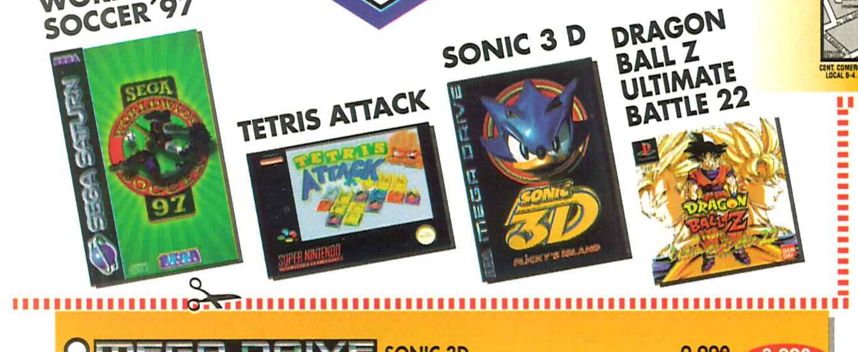
Teléfono - Fax: 91- 4331644 Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

GAME BOY	
ALADIN	3490
BATMAN 2	2990
COOL ADV.	2990
DONKEY KONG 2	4490
DUCK TALES 2	2990
FIFA´ 96	4490
FLINTSTONES	2990
JUNGLE BOOK	2990
LION KING	4490
MARIO	2990
MARIO 2	3990
MARIO 3	3990
MORTAL K. 2	2990
MORTAL K. 3	4490
NBA ALL-STAR	2990
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	2990
OLIMPIC SUMMER 96	4990
POCAHONTAS	4490
POPEYE	2990
POWER RANGER 2	4490
ROGER RABBIT	2990
SPEEDY GONZALEZ	3490
SPIDERMAN 3	2990
STAR WARS 2	2990
STREET FIGTHER 2	4990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TETRIS BLAST	2990
TINY TOON 2	2990
TON & JERRY 2	2990
TOY STORY	4990
WARIO BLAST	3490
YOGI BEAR	3490
SUPER NES	
ALIEN 3	6990
BATMAN FOREVER	6990
BEAVIS & BUTTHEAD	4990
CRASH DUMMIES	4990
DONKEY KONG C. 2	9990
FIFA´ 95	5990
FIFA´ 96	9490
ILLUSION OF TIME	5990
INT. SOCCER	6990
INT. SOCCER DELUXE	8990
KID K. CRAZY CHASE	5990
KILLER INSTINT+CD	4990
LION KING	8990
MORTAL KOMBAT 3	7990
NFL FOOTBALL	4990
OLIMPIC SUMMER GAMES	8990
PAGE MASTER	4990
PGA TOUR 96	5990
PRIMAL RAGE	5990
REVOLUTION X	6990
RISE OF THE ROBOTS	4990
SHAQ FU	4990
SPARKSTER	5990
SUPER MARIO ALL START	7990
WEAPON LORD	6990
WORLD LEAG.BASKET	4990
ZELDA	5990
ZOOP	4990
PLAYSTATION	
AIRTON SENNA	8990
AIV EVOLUTION	8490
ALIEN TRIOLOGY	7990
ANDRETI RACING	8990
BATMAN FOREV. COIN-OP	8490
BATTLE A. TOSHINDEN II	7990
BEDLAM	8490
BLACK DAWN	7990
BROKEN SWORD	8990
BUBBLE BUBBLE 2	7990
BUST & MOVE 2	6490
CASPER	7990
CRASH BANDICOT	7990
CRUSADER NO REMORSE	7990
CYBERSPEED	5990
DARK STALKERS	8990
DAVIS CUP TENNIS	8490
DESTRUCT. DERBY 2	8490
DIE HARD TRIOLOGY	8990
DISCWORLD	6990
DOOM	7990
DRAGON BALL Z	8990
DRAGON HEART	8490
EARTH WORM JIM 2	7990
F1	7990
FADE TO BLACK	7990
FIFA´ 96	5990
FINAL DOOM	8490
FLOATING RUNNER	7990
GALAXIAN 3	8990
GEX	5990
GUN SHIP	7990
HYPER TENNIS	7990
IN THE HUNT	7990
IRON & BLOOD	8990
IRON MAN	8490
JEWELS OF ORACLE	8990
JUMPIN FLASH 2	7990
JUPITER STRIKE	5990
KICK OFF 96	7990
KILEAD THE BLOOD	6990
KILLING ZONE	6990
MADDEN 97	8990
MAGIC THE GATHERING	7990
MEGAMAN X3	7990
MICROMACHINES 3	8490
M.K. 1 & 2 COMBO	7990
MORTAL KOMB TRIOLOGY	8490
NAMCO SOCC. P. GOAL	8490
NAMCO VOL 1	7990
NAMCO VOL. 2	7990
NBA HANG TIME	8490
NBA IN THE ZONE	5990
NBA JAM EXTREME	7990
NFL 96	7990
NHL FACE OFF	7990
ON SIDE SOCCER	8490
PARODIUX	5990
PENNY RACERS	7990
PGA 96	6990
POWER PLAY HOCKEY´96	8490
POWER SERVE	6490
POWER SPORT SOCCER	7990
PSYCHIC DETECTIVE	8990
RAGING SKIES	7990
RESIDENT EVIL	8990
RETURN FIRE	8490
RIDGE RAC. REVOLUTION	7990
ROAD RASH	7990
ROBO PIT	7990
ROBOTROM X	7990
SAMPRAS EXTREME	8490
SHOCKWAVE ASSAULT	7990
SIM CITY 2000	8490
SKELETOM WARRIORS	8990
SLAM N JAM 96	6990
SOVIET STRIKE	7990
SPACE HULK	7990
STAR GLADIATOR	7990
STARBLADE ALPHA	6990
STARFIGHTER 3000	8490
STREET FIGHT. ALPHA	8990
STRIKER	6990
SUPER MOTOR CROSS	8990
SYNDICATE WARS	7990
TEKKEN 2	7990
TILT	8490
TIME COMANDO	7990
TOP GUN	7990
TRACK & FIELD	8990
TRUE PINBALL	8990
TUNNEL B1	8490
V-TENNIS	7990
VIEW POINT	7990
VIRTUA GOLF	7990
WILLIANS ARCADE	6990
WING COMM. 3	5990
WING COMMANDER IV	8990
WIPEOUT 2097	7990
WORL CUP GOLF	5990
WORMS	8990
SATURN	
3 DIRTY DWARVES	7990
3D LEMMINGS	7990
ALIEN TRIOLOGY	8990
ATHLETE KINGS	7990
BAKU BAKU ANIMAL	5990
BATMAN FOREVER COIN-OP	8490
BATTEL MONSTER	6990
BLACK FIRE	8990
BLAM MACHINEHEAD	8490
BREAK POINT	8990
CASPER	8490
CRUASDER NO REMORSE	7990
DARIUS GAIDEN	6990
DAYTONA USA(CHAMP. ED)	7990
DESTRUCTION DERBY	7990
DISC WORLD	8990
DOOM	7990
DRAGON HEART	8990
EARTH WORM JIM 2	7990
EXHUMED	8990
F1 CHALLENGE	7990
FIFA 96	6990
FIGHTING VIPERS	8990
FRANK THOMAS	8990
GEX	7990
GOLDEN AXE THE DUEL	6990
GRID RUN	7990
GUARDIAN HEROES	7990
GUN DRIFFON	7990
HANG HONG 96	8990
HEXEN	8490
HIGHWAY 2000	8990
IMPACT RACING	7990
IN THE HUNT	7990
IRON & BLOOD	8990
JEWELS OF ORACLE	8990
KEIO 2	8490
LOADED	7990
MEGAMAN X3	8490
MICRO MACHINES 3	7990
M.K. 1 & 2 COMBO	7990
NBA ACTION	7990
NBA JAM EXTREME	7990
NEED FOR SPEED	8990
NHL HOCKEY	8990
NIGHT WARRIORS	8990
NIGHTS + PAD	10990
OFFENSIVE	7990
PANZER DRAGON 2	8990
PEBBLE GOLF	8990
PGA 96	8490
PINBALL GRAFITTI	7990
POWER PLAY HOCKEY 96	7990
ROAD RASH	7990
ROBO PIT	7990
SEA BASS FISHING	8990
SHINING WISDOM	7990
SKELETON WARRIORS	8990
SLAM N JAM	7990
SPACE HULK	8990
STORY OF THOR 2	7990
STREET FIGTHER ALPHA 2	7990
ST. FIGTHER THE MOVIE	5990
STRIKER 96	7990
SUPER MOTOR CROSS	8990
SYNDICATE WARS	8490
THE HORDE	8990
THEME PARK	8990
THUNDER HAWK 2	6990
TILT	7990
TITAN WARS	8990
TOM RAIDERS	8990
TRUE PINBALL	8990
TUNNEL B1	8990
ULT.M. KOMBAT	7990
VALORA GOLF	8990
VIRTUA COP 2	8990
VIRTUA FIGTHER KIDS	7990
VIRTUA GOLF	7990
VIRTUA HYDLIDE	8990
VIRTUAL ON	7990
VIRTUAL OPEN TENNIS	8990
W.SERIES BASEBALL	7990
WING ARMS	7990
WIPE OUT	6990
WORL WIDE SOCCER	8990
X-MEN	7990
X2 PROJECT	8490
GAME GEAR	
ARENA	2990
ASTERIX	2990
BATELTOADS	2990
BEAVIS AND BUT HEAD	2990
BUGS BUNNY	5490
CHAMPIONS HOCKEY	2990
CRASH DUMMIES	2990
DR. ROBOTNIKS	2990
EARTH JIM 2	3490
ECCO II	2990
F1 CHAMPIOSHIP	3490
FATAL FURY SP	3490
G-LOC	2990
MICKEY MOUSE 3	3490
PETE SAMPRAS TENNIS	2990
PGA GOLF	2990
PHANTOM 2040	2990
POWER RANGER	3490
RETURN JEDI	5490
RISTAR	2990
SONIC COMPILATION	3490
SONIC DRIFT	3990
SONIC SPINBALL	3490
SONIC TRIPPLE	2990
SPEEDY GONZALES	2490
TAILS ADVENTURES	3490
TRUE LIES	2990
V.F.ANIMATION	5990
VR.TROPPER	3490
JOY PAD	
MASTER SYSTEM	1490
MEGA DRVE	1990
NES	1490
SONY PLAYSTATION	2990
SUPER NINTENDO	1990
SEGA SATURN	2990
CONSOLAS	
G.BOY(COLOR)+JUEGO	8990
SATURN + DEMO	29900
SONY PLAYSTATION + 2 MANDOS	32990
SUPER NES+MARIO A.STAR	16990
GAME GEAR + JUEGO	14990
MEGA DRIVE 2 + 6 JUEGOS	17990
MEGA DRIVE	
ARCADE CLASIC	4990
BATMAN & ROBIN	7990
BATMAN RETURNS	4490
BLOOD SHOT	4990
BRUTAL	4990
CASTLEVANIA	4490
COMIX ZONE	4990
DAFFY DACK	4990
DINO DINI´S SOCCER	4990
DONAL DUCK 2	5990
DRAGON REVENGE	4990
DYSNEY COLLECTION	4990
EARTH JIM 2	8990
EX.MUTANTS	3990
F.T. BASEBALL	4990
FIFA 97	8990
FIFA´ 96	8490
FOREMAN FOR REAL	4990
GARFIELD	5990
GAUNTLED 4	4990
GENERAL CHAOS	3990
HARD DRIVING	4990
HYPER DUNK	4690
JUDGE DREDD	5490
JUNGLE BOOK	6490
KAWASAKI SUPERBIKE	4990
LAWNMOVER MAN	4990
LION KING	6990
LOS PITUFOS	4990
MADDEN 97	8490
MARSUPILAMI	4990
MAUI MALLARD	4990
MICKEY MANIA	4990
MICRO MACHINES 96	7990
MICRO MACH. MILITARY	7990
MS PACMAN	4990
NBA LIVE	4990
NBA LIVE 96	5990
NBA LIVE 97	8490
NHL 97	8490
NHL HOCKEY 95	4490
NHL HOCKEY 96	5990
PAC PANIC	4990
PETE SAMPRAS TENNIS	4990
PINOCCHIO	8990
PITFALL	4990
POCAHONTAS	8990
POWER RANGER MOVIE	4990
PREMIER MANAGER 97	8990
PRICE OF PERSIA 2	7990
PRIMAL RAGE	7990
RALO TO THE RESCUE	3990
REVOLUTION X	5490
RISTAR	4990
SKELETON KREW	4990
SOLEIL	4990
SONIC 3D	8990
SONIC COMPILATION	6990
SUPER STREET FIGHTHER 2	7990
VECTOR MAN	3990
VIRTUA RACING	5990
VR TROOPERS	4990
WARLOCK	4990
WORMS	7990
YOGI BEAR	4990
ZOOP	4990
ACCESORIOS	
ALIMENTADOR G.BOY	990
CAR ADAPTOR G.BOY	790
LINK CABLE PLAYSTA.	2490
LUPA+LUZ G.BOY	990
POWER PACK G.BOY	1490
POWER PACK G.GEAR	990
RECAMBIO PANTALLA G.B	490
RIÑONERA G.BOY	990
MEGA CD	
BATMAN FOREVER	1990
DUNE	1990
KIEO	1990
TERMINATOR	1990
MEGA 32 X	
DOOM	2500
FIFA	2500
GOLF	2500
KNUCKLES CHAOTIX	2500
METAL HEAD	2500
SNCUCKLES CHAOTIS	2500
STAR WARS	2500
STELLAR ASSAULT	2500
VIRTUA FIGHTER	2500
VIRTUA RACING	2500

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

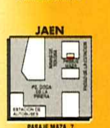
Ahorra hasta 1000 pta. con CENTRO MAIL





ALICANTE · Elche ALICANTE · ALMERIA · Gijón ASTURIAS · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · Badalona BARCELONA · Badalona BARCELONA · Manresa BARCELONA · Mataró BARCELONA · Sabadell BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · CORDOBA · GIRONA · GRANADA · HUESCA · JAEN · LA CORUÑA · Stgo. de C. LA CORUÑA · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá de H. MADRID · Alcobendas MADRID · Móstoles MADRID · MÁLAGA · Fuengirola MÁLAGA · Pamplona NAVARRA · Palma de MALLORCA · Palma de MALLORCA · Vigo PONTEVEDRA · SALAMANCA · SEGOVIA · SEVILLA · Sta. Cruz TENERIFE · VALENCIA · VALENCIA · VALLADOLID · VITORIA-GASTEIZ · ZARAGOZA · ZARAGOZA



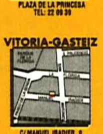















- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 280431 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
- Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.

○ MEGA DRIVE	SONIC 3D	~~9.990~~	8.990
○ SEGA SATURN	WORLDWIDE SOCCER´97	~~9.990~~	8.990
○ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	TETRIS ATTACK	~~9.990~~	8.990
○ PlayStation	DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22	~~8.990~~	7.990

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO [.........] ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

Caduca el 30/11/96

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45

Juego	Consola	HC núm.
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Mania	Super Nintendo	48
Mickey Mania	Mega CD	41
Mickey Mania	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49

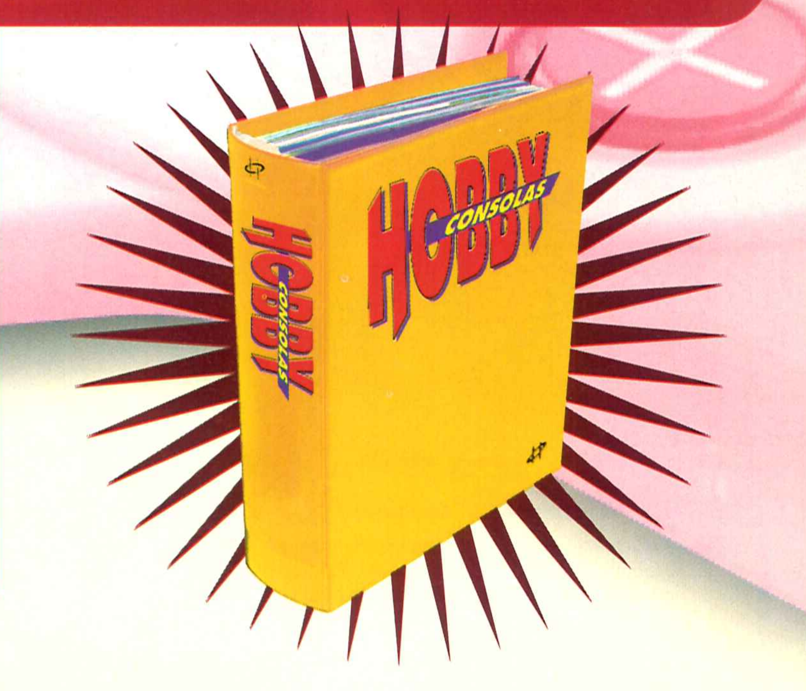
Juego	Consola	HC núm.
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor, The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.









F.E.R.-INTER

La fusión de las dos grandes ferias arcade de nuestro país no ha podido dar mejores frutos. El espectáculo que se vivió durante los pasados días 10, 11 y 12 de Octubre en el parque ferial de Madrid no tuvo nada que envidiarle a las grandes ferias japonesas. Allí se presentó la flor y nata de la recreativas, las mejores máquinas del momento, los últimos lanzamientos a nivel mundial... una auténtica exhibición de la fuerza de este sector en España.
Aquí os presentamos las novedades más interesantes que pudimos ver en este evento y que en breve invadirán los mejores salones del país. Por supuesto, estas recreativas las iremos analizando con mayor profundidad en próximos números.



Sega Touring Car. *Sin duda, uno de los juegos estrella de la feria. Este espectacular juego de coches creado por el genial Mizuguchi ofrece carreras de turismos con los mayores avances técnicos en sus circuitos.*



Wave Runners. *Sega no ha querido ser menos que Konami y también ha presentado un simulador de motos de agua, sólo que en este caso se trata de motos sobre las que se navega sentado.*



Speed Up. *Después de su explotado «Championship Rally», Gaelco se presentó a la feria con un nuevo simulador de coches llamado «Speed Up». Es la lucha nacional ante la invasión nipona.*





LAS 5 CLAVES DEL FER-INTERAZAR 96

1 Los organizadores de este evento se lo han tomado más en serio que nunca. Los accesos a los dos pabellones estaban bien vigilados y organizados, la distribución de los stands fue coherente y espaciosa, las medidas de seguridad competentes, y la atención a los visitantes espléndida. Así se organiza un feria.

2 **El sector continúa abrumadoramente dominado por los juegos de coches. Salvo «VF 3» y alguna virguería de Namco, los títulos más importantes pertenecen al género de los "racing games".**

3 Sega y Namco siguen imponiendo su dictadura dentro de las máquinas arcade, aunque Konami empieza a pedir paso a gritos.

4 **Mención especial para los catalanes de Gaelco, que siempre se dejan ver en estas ferias, en esta ocasión con el interesante (juego de coches, como no) «Speed Up».**

5 Pocos días antes se celebraba en Japón el prestigioso JAMMA Show. Os podemos asegurar que casi todas las grandes novedades estaban en el F.E.R. ¡A ver que se han creído estos japoneses!

AZAR 96

EL MAYOR ESPECTÁCULO ARCADE DE EUROPA

Alpine Surfer. *Namco quiere continuar la serie iniciada con "Alpine Racer" y ya ha completado un nuevo juego de sky, aunque en esta ocasión se trata de la modalidad de snowboard, es decir, sky con tabla. Por lo que se pudo ver, esta secuela promete otorgarle tantos éxitos a Namco como su predecesor.*



Virtua Fighter 3. *No podía faltar. Después de visitar Londres, el primer juego para el Model 3 llegó a Madrid en medio de una gran expectación. Ni que decir tiene que los visitantes alucinaron con la increíble calidad de este genial juego de lucha.*



NOVEDAD EN ESPAÑA

WAVE SHARK

¡AQUÍ SÍ HAY PLAYA!





Como en todo buen arcade, el jugador deberá llegar a las metas intermedias antes de que se acabe el tiempo.

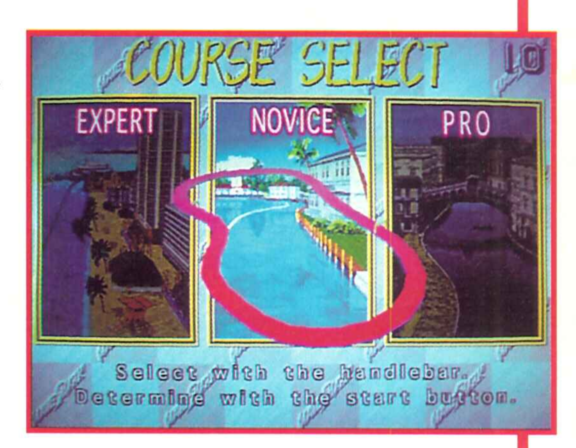


La moda la impuso Namco con su «Alpine Racer», y ahora **Konami** busca su lugar en la historia con «Wave Shark» un espectacular **simulador de motos acuáticas**. El arquetipo es muy similar al del exitoso juego de Namco. El mueble se presenta con una **replica a tamaño real** de una moto acuática, sobre la que el jugador podrá realizar un buen número de cabriolas. La movilidad de esta moto sincronizada perfectamente con las imágenes que van apareciendo en pantalla consiguen que las sensaciones sean realmente sorprendentes.

Este **logrado efecto de simulación** llega por el hecho de que la moto, una vez que comienza el juego, queda a merced de los movimientos del jugador, como si de verdad estuviera flotando sobre el agua. Es entonces cuando se puede mover el manillar. tumbar la moto a ambos lados, elevar la parte delantera, y agilizar los giros con la plataforma situada bajo los pies.

Del resto se encargan las **espectaculares imágenes en 3-D**, realizadas a base de polígonos, que nos llevan a través de tres asombrosos circuitos en una salvaje competición con otros moteros acuáticos.

No dejéis de probar esta máquina en los salones **New Park** de Madrid y Barcelona.



Estos son los tres circuitos que conforman el repertorio de este espectacular juego de Konami. Cada uno de ellos presenta un grado distinto de dificultad.



El juego cuenta con dos vistas diferentes, una desde detrás de la moto, y otra cámara subjetiva que muestra la perspectiva del piloto. A elección del usuario.

El vídeo con las imágenes más esperadas del año.

EL PRÓXIMO MES.

GRATIS.

CON HOBBY CONSOLAS.



Reserva ya tu ejemplar

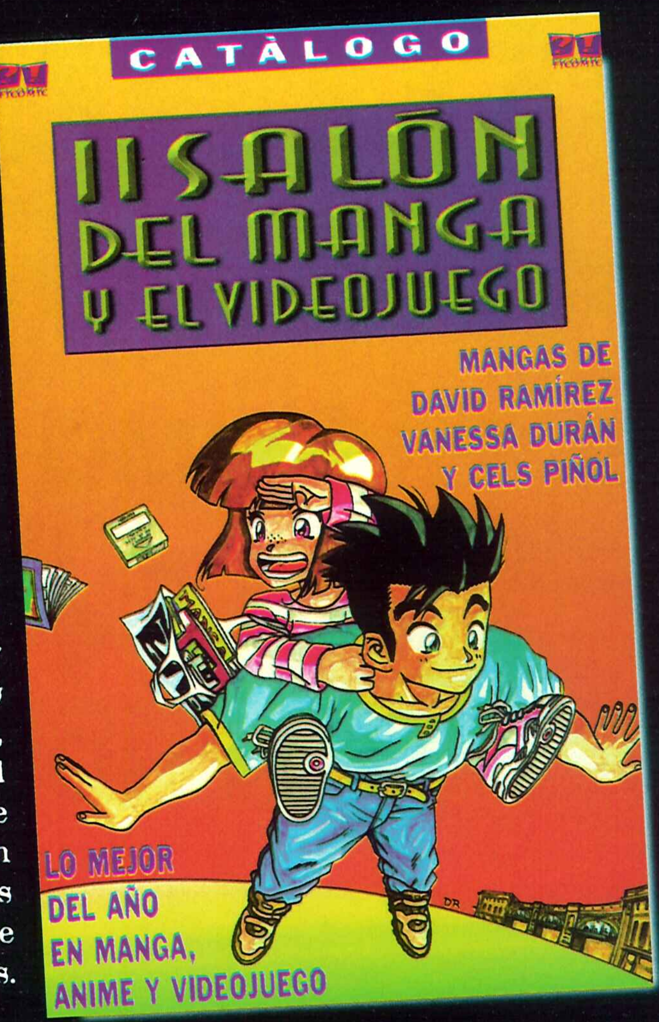
HOBBY CONSOLAS

Por sólo 395 pts.



Estuvimos en el acontecimiento más importante del sector del manga en nuestro país.

EL PARAISO de los OTAKUS



Nada menos que 38.000 otakus consiguieron que esta nueva entrega del Salón -transcurrida los días 11, 12 y 13 de Octubre en Barcelona-, fuera todo un éxito. Pasando por alto que los organizadores cometieran el olvido imperdonable de no invitar a autores extranjeros (*y que hayan demostrado desconocer por completo la situación real del mercado de las revistas de videojuegos españolas,* Nota del director), el hecho es que el incondicional apoyo del público y el creciente interés que despierta este fenómeno en España convirtieron a esta edición en un acontecimiento único del que os iremos ofreciendo más información a lo largo de próximos números.



Los exhibidores

Los stands jugaron el papel más importante del salón y supusieron un auténtico reclamo para un público que cada vez busca cosas más raras, la mayoría de ellas relacionadas con Dragon Ball (¿qué pasará cuando Dragon Ball desaparezca definitivamente?).

De entre todos ellos destacamos los siguientes:

CONTINUARA: Esta tienda de Barcelona montó un stand tan grande como repleto de merchandising "dragonbolero". Eso sí, con muy poca originalidad de por medio.

OTAKULAND: Un stand con figuras de Totoro (en todo tipo de tamaños y colores), tarjetas y figuras de Dragon Ball Z/GT, una gran cantidad de material de videojuegos eróticos nipones y un amplio repertorio de CD´s de anime. Por si fuese poco, vendían 2 artículos muy interesantes para los seguidores de SNK: la banda sonora de «The King of Fighters'96» y el libro recopilatorio "SNK Illustrations" (¡Muy fuerte!).

HOKUSAI: Mangas de primera y segunda mano y curiosidades varias de última hora. Aquellos que trataban de encontrar rarezas, pudieron hallar casi de todo. Un stand no apto para los muy fanáticos de Dragon Ball.

CHUNICHI COMICS: Pósters, figuras, maquetas y mangas (lo típico), pero en el que destacaba

Lanzamientos en vídeo

Hubo 4 títulos de anime en el salón que todo gran otaku se vio "obligado" a comprar. Fueron estos:

«Ghost in the Shell»: Los otakus conocíamos ya su argumento, pues la versión manga fue publicada hace tiempo por Planeta-deAgostini bajo el nombre de "Patrulla Especial Ghost". Ahora podemos disfrutar de un film de animación con una técnica de dibujo impresionante y un argumento bastante más esclarecedor que la versión manga. «Ghost in the Shell» puede ser el lanzamiento de anime más importante del año. Ha sido editada por Manga Vídeo.



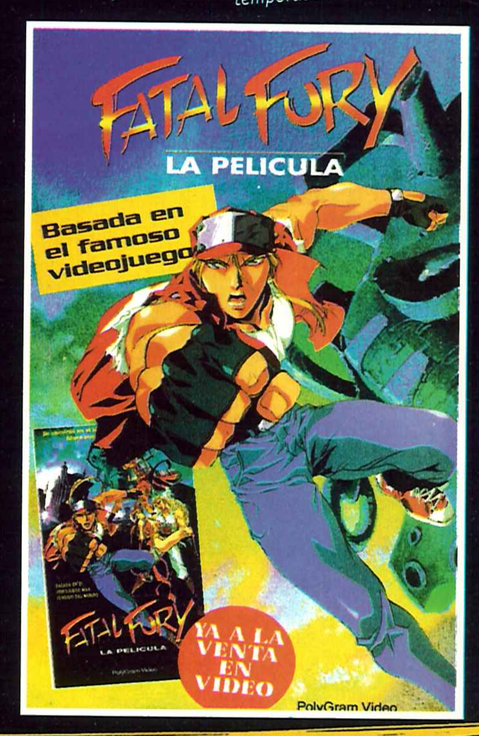
Las dos películas que están sobre y bajo este texto son los dos lanzamientos más interesantes de vídeo de la temporada. Sin duda.

«El Castillo de Cagliostro»: A estas alturas quién no conoce a Lupin III. El mayor ladrón de todos los tiempos ha estrenado su versión de anime más divertida, a cargo del genial mangaka Hayao Miyazaki (autor de Nausicaa, Mi vecino Totoro, etc). Los nombres de los personajes se han mantenido como en la versión japonesa, aunque a Lupin le han llamado "Wolf" por problemas de derechos de autor. Ha sido editada por Manga Vídeo.



«Vampire Princess Miyu»: Una magistral historia en torno a un mundo de tinieblas y vampiros. La protagonista es una joven medium que sigue la pista a los habitantes de las sombras. Todos esperamos el lanzamiento de su versión manga (de similar calidad), mientras disfrutamos de un film al gusto de los más "vampíricos". Editada por Manga Vídeo.

«Fatal Fury, La Película»: ¡Por fin se ha estrenado una de las versiones animadas de Fatal Fury! Se trata de la tercera entrega anime, el film por excelencia de Masami Obari (a quien debemos el aspecto de Mai Shiranui en la saga"K.O.F."). El guión es muy bueno y nos recuerda un poco al de "Los Caballeros del Zodíaco", pero el doblaje -al igual que les ocurre a los títulos de Manga Video-, es malo (deberían todos ir cambiando de estudio), ya que han omitido los nombres de prácticamente todos los súper ataques de los luchadores.
Por lo demás, fue impresionante verla (y más aún asistir a su estreno en la sala de vídeo). Es el primer film de anime puesto a la venta por Polygram. Buen comienzo.



un pequeño libro de ilustraciones sobre «Virtua Fighter».

MANGA GAMES: El único stand con videojuegos de importación medianamente interesante. Todos pudimos disfrutar de los últimos lanzamientos de Saturn, PlayStation y Nintendo64.

ESTUDIO INU: Arrasaron con su último número de "Kame" y ofrecieron lo típico, mucho material de Songokuh y los últimos capítulos llegados a España de «Dragon Ball GT». También han lanzado un comic-book recopilatorio sobre el "Niñotaku" y el "Otaku Files" (muy gracioso, no os lo perdáis).

PLANETA-DeAGOSTINI: Pusieron a la venta los nuevos grandes lanzamientos de su editorial (resaltaremos el tomo de ilustraciones y el taller de manga de Akira Toriyama). Además ofrecieron una oferta irresistible: dos tomos por el precio de uno, 1.200 pelas.

NORMA COMICS: Norma puso a la venta su nueva plantilla de publicaciones, con gran éxito: hubo títulos que se agotaron por completo el primer día de venta.

MANGA VIDEO: Además de vender los últimos títulos bomba que han sacado, proyectaron en 3 televisores sus mejores películas. Por cierto, atentos a esta noticia de ultima hora: Manga Vídeo pondrá a la venta el próximo mes la serie de anime televisivo "Street Fighter II V".

El mes que viene, más detalles.



Dos hallazgos del Salón.

Aunque en próximos números os seguiré hablando de algunas novedades que se presentaron en este Salón, merece la pena destacar un par de libros de ilustraciones basados en videojuegos que son dos auténticas maravillas:

VIRTUA FIGHTER MODEL 2 GRAPHICS: Este es un libro de ilustraciones especialmente recomendado para los amantes de «Virtua Fighter» en el que podrán encontrar unas imágenes completamente inéditas dibujadas por ordenador (tiene un total de 66 ilustraciones a todo color). Ha sido publicado por Tsuguhiko Kadokawa para la editorial Support. Su precio ronda las 5000 ptas.

SNK ILLUSTRATIONS: Tras el éxito del "Capcom Illustrations", la editorial Shinsheisha ha lanzado recientemente en Japón el libro que recopila todos los trabajos sobre los videojuegos de SNK. Las sagas «Art of Fighting», «Fatal Fury», «Samurai Shodown» y «King of Fighters» (hasta el '96) se han dado cita en el único libro de ilustraciones que ha logrado hacer sombra al "Capcom Illustrations". Aquellos que consiguieron hacerse con este último, que no se pierdan ahora lo nuevo de SNK (os puedo asegurar que estarán comprando lo mejor en material de ilustración). Su precio también se sitúa alrededor de las 5.000 pts.

Lo cierto es que fueron muchos los hallazgos y estrenos del salón, tantos que nos darán tema suficiente para el próximo Otaku Manga, en el cual os mostraremos, además, las "pintas" de algunos aficionados que se disfrazaron de Sailor Moon y Dragon Ball, imitando a los aficionados nipones. Hasta entones.

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

TUNNEL B1

concurso

No dejes que te engañen. Si sabes algo sobre Tunnel B-1, te será fácil saber si lo que te contamos es verdadero o falso. Y si no, repásate la preview del mes pasado. Puedes ganar una de las 5 PlayStation que sorteamos con un atómico joystick perfecto para este tipo de juegos.

5 sorteamos 5 PlayStation con mando "Analog"

¿Verdadero o Falso?

1. «Tunnel B-1» es un shoot´em up estratégico que se desarrolla a una velocidad de vértigo.
2. El jugador debe desplazarse a pie por los interminables pasillos.
3. El juego está repleto de cajas y embalajes que pueden contener armas o bombas de relojería.
4. El centro de mando jamás ofrece una explicación sobre cuales son las misiones a cumplir en cada fase.
5. En cada nivel encontraremos a multitud de enemigos dispuestos a entorpecer nuestros objetivos.







HOBBY CONSOLAS

Bases del concurso TUNNEL B- 1

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO TUNNEL B- 1".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CINCO que serán ganadores de una una consola Sony PlayStation y un mando Analog System. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso todas las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de octubre de 1996 al 28 de noviembre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de diciembre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN TUNNEL B-1

Nombre...Edad ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad...

Provincia ....

C. postal........................Teléfono...

Indica si las afirmaciones son Verdaderas (V) o Falsas (F)

1....F....2....F....3....V....4....V....5....V....

TRIBUNA ABIERTA

Este tema, -el de el retraso del lanzamiento de N64-, parece que ha despertado bastante vuestro interés. Una vez más nos habéis enviado opiniones muy dispares, pero lo cierto es que se palpa un cierto mosqueo generalizado. Estas son algunas de vuestras opiniones.

José Antonio Rodríguez Matías (Vizcaya)

- ¿Qué, que pienso sobre el retraso de N64 hasta el 1 de Marzo????

- Pues que voy a pensar, mal, muy mal, no quiero desprestigiar esta consola, pues creo que es una gran consola y en un principio la que me iba a comprar, supuestamente allá por primavera que era cuando debia haber salido y a partir de esa fecha se ha estado retrasando en España ya que en Japon tambien se estuvo retrasando desde antes de Navidad hasta Junio. Aunque N64 llegue en Marzo que me da, hasta que se ponga al nivel de Saturn y Playstation en juegos pasaran al menos 2 años, despues habrá unos tres años, tal vez cuatro de competencia entre estas tres consolas, luego para nueva desgracia de todos Saturn y Playstation se acabarán, saldran las supuestas Saturn 2 y Playstation 2, frente a las cual N64 no tendrá nada que hacer y morirá sin dar lo que podia haber dado por la culpa de la tonteria que tienen del retraso.

Yo me iba a comprar la N64, cuando aun se llamaba Ultra 64, miraba las fotos de Mario 64 y devoraba los articulos que se publicaban sobre ella pero ahora me he dado cuenta de que no merece la pena y mas cuando existen maravillas como las 32 bits, sobre todo Playstation.

Por favor publicadme la carta que nunca me publicais nada.

"Pues qué voy a pensar: mal, muy mal. Creo que es una gran consola pero que va a tardar dos años en ponerse al nivel de Saturn y PlayStation en juegos. Yo me iba a comprar la Nintendo 64 cuando se llamaba Ultra 64, miraba las fotos y devoraba los artículos que se publicaban, pero ahora me he dado cuenta de que no merece la pena esperar y más cuando existen maravillas como las 32 bits, sobre todo la PlayStation".

Jesús Medina Gil (Madrid)

Saludos Hobbymen, respecto a la pregunta que lanzais al aire este mes yo considero que es una gran idea que Nintendo retrase su salida, aunque no me guste un pimiento. Según vuestra informaciones Nintendo no tiene un gran stock por que casi todo lo que produce va directamente a las tiendas bien de Japón, bien de los USA para que éstas puedan ser vendidas cuanto antes. Los juegos tiene un gran aspecto, aunque no se les pueda ver moverse en la revista (vídeo, vídeo...) pero por ahora son muy pocos los que se pueden disfrutar junto con la máquina.

El lanzamiento en Europa el 1 de marzo, ¡genial! ya que los desarrolladores de juegos tendrán tiempo de hacer más y mejores juegos para el mercado europeo y podremos disfrutar de una gran cantidad de máquinas ya que el mercado USA-Japón ya dispondrán de sus 5 millones de aparatos para su disfrute anticipado.

Todos ya sabemos que Nintendo no lanzará pack de salida con ningún juego sino que habrá que comprarlo, bien pues ahí ya me molesta un poco, pues después de esperar casi dos años, y ver como los lanzamientos de las demás 32 bits son cada vez más bonitos y jugables los N-players deberíamos tener un pack con un juego aunque no sea el Mario 64 ya que hemos sido los que más hemos sufrido con el tema N64 sí, N64 no. Es normal que Nintendo España se ponga como una moto por la noticia del nuevo retraso, pero espero que consideren lo del pack, y no que desde Japón les digan que no y ellos que son los que se van a encargar de distribuirlo en nuestro país, después de todos los sufrimientos pasados lleguen a hacer caso de los que por no querer no quieren ni vender uno de sus mejores juegos en los últimos tiempos Super Mario RPG por no pasar a Pal el juego (y que no me cuenten historias sobre la enemistad con Square, ya que leí que Nintendo tenía inversiones en esa compañía).

En definitiva, esperando que Nintendo España saque el juego con pack aún desoyendo las premisas desde Japón y así ganando más simpatizantes, que Nintendo Japón siga con su línea (aunque no con el tema Super Mario RPG) de sacar cada vez un Mario más impresionante, que la N64 en el mundo sea el éxito que a buen seguro será con juegos como Blast Corps, Doom 64, MK 64, Mission Impossible, The legend of Zelda 64, Mario Kart R, Goemon 64 etc... que incluso lanzándolos en las Navidades del 2000 harán que los seguidores de la Gran N hagan un esfuerzo por mantener la serenidad y no lanzarse a por las 32 bits que son buenas hay que reconocerlo, pero que no igualarán a Mr. Miyamoto y troupe en cuanto a originalidad y calidad en lo que a juegos se refiere ni lanzando 100 juegos al mes por 30 de mis yochicos de la HyperN.

"Yo considero que es una gran idea que Nintendo retrase su salida, aunque no me guste un pimiento. El lanzamiento en Europa el 1 de marzo, ¡genial!, ya que los desarrolladores de juegos tendrán tiempo de hacer más y mejores juegos para el mercado europeo".

¡Hola Amigos de Hobby Consolas!

Soy un ~~erre~~ talludito nintendero de 31 años que se llama Antonio y pese a años que llevamos juntos, desde el primer número y antes de que os llamaseis así ¡Viva Microhobby!, ésta es la primera carta que escribo, pues el Tema de este mes si que creo preocupante

Nintendo va a perder un porcentaje super-importante desde el anuncio oficial de que el lanzamiento de su nuevo sistema se retrasa hasta Marzo del 97. Pienso que la gran beneficiada va a ser Sony, que ya debe estar echando cuentas de cuanto beneficio se va a llevar de la parte Nintendo. Sega se llevará algo pero menos, vista su política y sólo hace falta leer la gran mayoría de cartas de gente que ha sido fiel a Sega, pero está ahora muy desengañada

Yo mismo sin ir más lejos, he estado esperando a Nintendo 64, pero sólo quedan dos opciones: o me Toca una de las Nintendo 64 en el sorteo o acabaré con una PlayStation, pues al menos es notorio el esfuerzo que está llevando Sony ahora para satisfacer a Todo el público y en relación a nuestro país, me parece una actuación más que notable.

Con esto no reniego de Nintendo, pues pienso seguir con mi Super Todo el Tiempo posible, pero cuando Tenga que plantearme una continuidad, sino llegan los 64 bits, serán bienvenidos los 32 bits de Sony.

Nada más y que conste que ésta carta como otras muchas, es sólo una opinión subjetiva.

Un saludo y un abrazo

Benito García Benítez (Sevilla)

"Tenía una Super Nintendo con seis juegos y sabiendo que la gran Nintendo 64 iba a salir en octubre vendí todos los juegos y la Super para comprar la N64. Cuál fue mi sorpresa al comprar Hobby Consola y leer "Nintendo 64 se retrasa hasta marzo". Me cayó como una patada en él... ¡Estoy hasta los mismísimos de tantos retrasos!"

Hola Hobby Consolas. Soy un chico amante de los videojuegos que desde hace ya más de un año estoy esperando la llegada de Nintendo 64. ~~Tenía~~ Tenía una Super Nintendo con 6 juegos, y sabiendo que la Gran N64 iba a salir en España el 30 de Octubre, pues vendí todos los juegos y la Super y con un poco de dinerillo más conseguí reunir 40.000 cucas para comprar la N64 que salía dentro de mes y medio. Cuál fué mi sorpresa cuando compré la Hobby Consoles, como todos los meses, y vi "NINTENDO 64 SE RETRASA HASTA MARZO". Eso me cayó como una patada en él...¡Ejem!. Y ahora qué hago yo sin jugar 5 meses a la Super! Estoy ya hasta los mismísimos de tantos retrasos!

Antonio Vicente Polo (Madrid)

"Soy un talludito nintendero de 31 años que piensa que Nintendo va a perder un porcentaje súper-importante con el anuncio del retraso de N64. Pienso que la gran beneficiada va a ser Sony. Yo mismo, sin ir más lejos, he estado esperando a Nintendo 64, pero ya sólo quedan dos opciones: o me toca una de las Nintendo 64 que sorteáis o acabaré con una PlayStation. Con esto no reniego de Nintendo, pues pienso seguir con mi Super todo el tiempo posibles."

Daniel Ortíz (Villarrobledo)

"La verdad es que a mí me trae sin cuidado. El retraso ilógico de N64 sólo va a afectar a la propia Nintendo. Es una estupidez no sacarla para Navidades que es cuando más se vende, lo único que van a conseguir es que sus rivales se afiancen en el mercado. La verdad es que no hay quien entienda la política de Nintendo."

La verdad es que a mi me trae sin cuidado. Pienso que con lo que ya tenemos es suficiente, porque el mercado corre peligro de saturarse. Por otra parte el retraso ilógoco de N64 solo va a afectar a la propia Nintendo, porque pierde credividilad ya que teoricamente, la tuvieron que haber sacado hace ya más de un año. Además es una estupidez no sacarla para navidades que es cuando más se vende, lo único que van a conseguir va a ser que sus rivales (Sega y Sony) se afiancen en el mercado, lo cual va a ser perjudicial para N64. La verdad es que no hay quién entienda esta política de Nintendo. Espero que por lo menos cuando aparezca no ocupe demasiadas páginas de vuestra/nuestra revista.

Daniel Ortiz. (Villarroobledos).

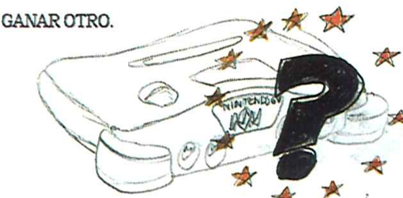
Mister Mario (Barcelona)

"Sinceramente, creo que Nintendo ya se está pasando con el retraso de Nintendo 64 y a causa de eso puede perder la confianza de muchos seguidores. Soy un nintendero de toda la vida, pero si esto sigue así creo que esta marca va a perder un cliente y Sony va a ganar otro".

Sinceramente, creo que N ya se está pasando con la espera de la gran N64 y a causa de eso puede perder la confianza de muchos seguidores. Parece como si a la gran multinacional le hubiese dado por olvidar a un mercado tan importante como es el Europeo.

Pero lo peor de todo es que llevan afirmando durante mucho tiempo que N64 llegará X año y cuando llega ese año, nos encontramos con la gran decepción de que aún faltan meses para su lanzamiento, y así sucesivamente...

PD: SOY UN NINTENDERO DE TODA LA VIDA PERO SI NINTENDO SIGUE ASI, CREO QUE ESTA MARCA VA A PERDER UN CLIENTE Y SONY VA A GANAR OTRO.




Ernesto Carlos Hurtado (Málaga)

"Hemos de tener en cuenta que esta decisión no ha sido tomada por Nintendo España, si no por Nintendo Japón y sería una tontería echar las culpas a la filial española.

Yo personalmente le veo algo positivo a este retraso y si llevamos esperando más de año y medio ¿qué importan tres o cuatro meses más?. Yo creo que Nintendo España todo lo que promete lo ha cumplido".

¿Qué opináis de que Nintendo 64 no aparezca hasta el 1 de marzo de 1997?

La verdad es que la pregunta es un poco tonta; ¿a quién le va a gustar que N64 se retrase otra vez? ¿A los usuarios de SEGA? Ni a ellos d les interesa.

En primer lugar, hemos de tener en cuenta de que esta ~~desiea~~ decisión no ha sido tomada por Nintendo España, sino por Nintendo Japón; y sería una tontería hechar la culpa a la filiar de Nintendo en nuestro país ya que ésta siempre está intentando satisfacer a los usuarios de Nintendo.

Yo, personalmente, tengo una Game Boy y una Super Nintendo; y para ser sincero, le veo algo positivo (un 49´99 %) a este retraso, puedo disfrutar aún un poco más de mis consolas y ahorar para algún que otro juego. Por parte de Nintendo, creo que lo positivo estaría en no lanzar la N64 con solo 2 juegos, sino intentar lanzar 5 ó 6 juegos de calidad.

A esto se le puede añadir: "Si llevamos esperando más de año y medio, ¿qué importa ya 3 ó 4 meses más?".

Pero lo que me recomcome realmente es (y entramos en lo negativo, un 50´01 %) que la consola está terminada desde hace ya más de 3 meses (23 de junio); ¿por qué no la lanzan en Europa, y por tanto en España, aunque sea con 2 juegos?

Yo creo en Nintendo España, todo lo que promete lo ha cumplido, adoro las cosas que ha hecho, está haciendo y hará en los próximos años; pero el retraso de N64 solo hace reforzar mi tesis: A los japoneses no le importa el ~~mesd~~ mercado europeo (3º a nivel mundial) y menos el español (4º a nivel europeo). Por eso confío en Nintendo España, la que defiende nuestros intereses frente a esos enanitos de ojos rasgados.

Daniel Issó (Ceuta)

"Para mi opinión Nintendo se está tomando un exceso de confianza hacia nosotros, sus usuarios. Estaba pensando en adquirir la Nintendo 64 en Reyes, pero con este nuevo retraso voy a comprar juegos de Saturn, porque lo que uno no puede hacer es estar esperando eternamente una consola y más cuando tenemos dos de gran calidad.

Los usuarios van a perder la confianza ganada a pulso por Nintendo durante años".

Hola,soy Daniel y tengo 16 años.Lo primero un saludo a toda la revista y mi enhorabuena por ella.

Para mi opinión,Nintendo está tomándose un exceso de confianza hacia nosotros,sus usuarios.Es incrible pensar que va a aparecer (si es que aparece en Marzo...) casi un año más tarde de lo que se especuló en un principio.Yo soy "adicto" de Sega y Nintendo,y tengo la suerte de poseer la Saturn.Estaba pensando en adquirir la N64 en Reyes,pero con este nuevo retraso voy a comprarme juegos de Saturn,por que lo que uno no puede hacer es estar esperando eternamente a una consola,y más cuando tenemos dos de grandisima calidad y con un montón de juegos en nuestras manos,junto con los que llegan,que no dudo en ningún momento serán de una calidad increible, y más ahora en Navidades,que es cuando las compañias se "ponen las pilas" para dar lo mejor de sí mismas,ya que es la mejor época del año en cuanto a software.Y es aquí donde Nintendo va a perder muchos usuarios,ya que no se dan cuenta de una cosa:para muchos (gracias a Dios a mi no) es la única época (los Reyes) del año para adquirir videojuegos,y al ser una oportunidad única para ellos,no van a esperarse a que salga N64,sino que se compraran o la Saturn o la Playstation.Por otro lado,los que no posean todavía una consola de última generación y tengan (o no) una 16 bits tampoco van a esperar.Y encima,para rematarlo todo,va y sólo tienen el Mario y dos o tres juegos más desde su lanzamiento,cosa que no ocurrió ni con la Saturn ni con la Playstation.Y por si todo esto fuera poco, encima,por muy barata que valga,va a ser más cara que las otras dos de Sega y Sony,tanto en consola como (en menor proporción) en juegos.Desde luego no estoy nada contento con esta política,ya que no beneficia a nadie,por estos motivos:

- los usuarios pierden la confianza ganada a pulso por Nintendo durante años
- Nintendo va a perder a muchos,muchos de sus incondicionales usuarios,ya que el bolsillo no da,en la mayoría,para dos consolas.

Yo me lo puedo permitir,y no porque sea "rico",que no lo soy, sino porque he ido ahorrando desde hace muy poco tiempo.

Como ya he dicho antes,estoy totalmente en contra de esta política,aunque aprovecho para decirle a los usuarios de Nintendo (entre los que me incluyo) algo:Cuando lo del Mega CD y la 32X no pararon de criticar a Sega por su error cometido,y,es más,todavía hay alguno que continúa.Ahora aprovecho para devolverles "la pelota".Primero fue el Virtual Boy,un auténtico fracaso,mayor que el del Mega cd y el de la 32x,ya que estas al menos vivieron unos cuantos meses,pero el Virtual Boy ni se ha vendido como éstas,y ni siquiera hformado la más minima parte dentro de la prensa especializada.Y segundo,este retraso,del cual no digo más porque ya he hablado bastante de él.Con esto lo único que quiero decir es que HASTA LAS MÁS GRANDES SE EQUIVOCAN.

En definitiva,no sé si me compraré la N64,ya que ni siquiera sé si va a tener mucho éxito en España,aunque seguro que si saliera antes lo tendria.Y digo España porque en Japón y E.E.U.U. ya la tienen,y se las compran si pensar en el futuro de ella.Y al citar España podría decir Europa entera,porque,como nosotros,la mayoría va a quedarse con Saturn y Playstation,que no es poco,sino todo lo contrario.

Juan Bautista Rebollo (Huelva)

"Qué voy a opinar..., este ha sido el mayor error y tropiezo que podía haber cometido Nintendo, ya que es en Navidad cuando más consolas y videojuegos se venden. Pero este es otro error que se suma a los muchos que Nintendo ha cometido:

1º Poner a la venta una máquina de cartuchos en la generación del CD.

2º Vender una máquina y juegos más caros que las actuales consolas.

3º Los continuos retrasos (...) Todo esto me importa poco ya que yo supe elegir una fabulosa PlayStation."

¿Que opináis de que Nintendo 64 no aparezca hasta el 1 de Marzo de 1997?

Que voy a opinar..., este ha sido el mayor error, gamba y tropiezo que podía haber cometido Nintendo, ya que es en Navidad cuando más consolas y videojuegos se venden. Pero este es otro error que se suma a estos muchos otros que Nintendo ha cometido:

1º- Poner a la venta una máquina de cartuchos en la generación del CD, este presenta muchas ventajas que el cartucho no ofrece: mejor sonido, mayor memoría, menor precio, etc...

2º- Vender una máquina y juegos más caros que las actuales consolas y juegos de 32 Bits: 30.000 ptas contra 35.000 ptas y 8.000 ptas contra 10.000 ptas, respectivamente.

3º- Los continuos retrasos en Japón debido a los problemas de finalización de la máquina y de sus juegos, y a que sólo contaba con dos de ellos disponibles.

4º- El descenso de ventas de N.64 en Japón en los últimos meses.

5º- El retraso con el que N.64 llegará a España propiciará que el mercado este casi saturado con Sony y Sega y que sus ventas bajen de forma notable.

6º- La exclusividad de juegos de N.64 durante al menos un año motivará a muchas compañías a no programar o a programar poco para N.64.

7º- En Nintendo Japón ya están pensando en ampliarla con el 64 DD (que poca confianza en si mismos) que costara 30.000 pelas casi ná...

Todo esto me importa poco ya que yo supe elegir al igual que mis amigos,y mi hermano y yo tenemos una fabulosa Playstation y tuvimos dificil la elección ya que nos gustan mucho los juegos de Saturn.

P.D.: Enhorabuena por la revista, sois los mejores.

Un saludo de vuestro colega:

Daniel López Ordóñez (Córdoba)

"Después de leer la noticia cierras la revista y te paras a pensar: ¿pero cómo es posible? Te quedas con cara de tonto. Hay que tener una fe ciega en la compañía que te ha dado tantos y tan agradables momentos. Y yo la tengo. Como yo habrá muchos fanáticos de Mario & Compañía que sabrá esperar otros tantos meses hasta esa dichosa fecha definitiva. Pero que sepan los dirigentes de Nintendo que han jugado con las emociones de miles de personas y que esto le ha podido costar bastante caro".

Hola, me llamo Dani, poseo una Super Nintendo y soy lector de vuestra revista desde sus inicios.Me gustaría dar mi opinión sobre el tema que habéis propuesto para este mes:"¿Qué opináis de que Nintendo 64 no aparezca hasta el 1 de Marzo de 1997?"

Pues bien, en primer lugar decir que soy un seguidor incondicional de la marca Nintendo, de ahí que he estado divirtiéndome (y todavía lo sigo haciendo) con mi consola desde hace más de 4 años.Después de tanto tiempo, es lógico que te identifiques con ella y que sea la mejor consola de 16 bits para ti (lo mismo que dirían,y dicen,aún sin fundamentos, los poseedores de Megadrive).Después, te enteras de que se ha anunciado la creación de una consola de infinitas características y, además, de tu marca favorita.Así, sueñas con el momento en que la consola más maravillosa que pueda existir se ponga a la venta,para que, con los ahorros de varios años poder darle la bienvenida a tu casa y hacer realidad tu sueño de muchos años.Después de esperar mucho, pero que mucho tiempo, parece que tras esperar y aguantar rumores, fechas que se desvanecen como por arte de magia y noches de insomnio, se hace oficial que N64 estará en nuestras tierras olvidadas para Navidades.Durante todo este tiempo han aparecido otras consolas de nueva generación y multitud de juegos incríbles y sorprendentes, que te han tentado (y casi han conseguido) que te hagas con una de estas máquinas.Pero no, tú sigues aferrado a tus principios y te importa un pepino que individuos como tú estén alucinando con sus "inigualables" consolas y fantásticos juegos. Mientras tanto tú sigues disfrutando de tu consola de siempre y no sientes envidia (...) de los que no han podido soportar la tentación.Por fin,ves que tu consola está al caer y te convences a ti mismo de que todo éste período de tiempo ha valido la pena.

Bueno, hasta aquí todo bien(es un decir).Llega finales de ~~octubre~~ septiembre las Navidades están cada vez más cerca para el momento esperado, y vas a comprarte un nuevo número de tu revista favorita.Empiezas a ojearla, sabiendo de antemano que prácticamente toda la revista está dedicada a las consolas que han dado ,casi en su totalidad, al olvido de la consola de toda tu vida.Pero eso a ti te da igual: vas pasando páginas con la misma ilusión de antaño y te detienes en una noticia que dice:"Se confirma el retraso de su lanzamiento en Europa.NINTENDO 64 estará en la calle el 1 de marzo."

Después de leer la ~~[illegible]~~ noticia ,cierras la revista y te paras a pensar: -¿pero cómo es posible??Serán hijos de p...!!!-Dices una y otra vez sin saber qué hacer, y se te queda una cara de tonto impresionante.La verdad, hay que tener una fe ciega en la compañía que te ha dado tantos agradables momentos, para aguantar esta serie de engaños.Y la verdad, es que yo la tengo.

Como yo, habrá muchos fanáticos de Mario&Compañía que sabrán esperar (de nuevo) otros tantos meses hasta esa dichosa fecha definitiva (espero que lo sea por el propio bien de más de un japonesito); para que sepan los máximos dirigentes de Nintendo que han jugado con las emociones de miles de personas y que esto le ha podido costar bastante caro.Hasta entonces seguiré disfrutando con mi SN, que ,al fin y al cabo,no es una mala opción(ni muchísimo menos).

José María D.P. (Sevilla)

Pienso que Nintendo se está burlando de nosotros. Antes yo era un Nintendero desde que salió la gran consola Super Nitendo ,yo mataba por defender a Nintendo ,pero éste nuevo y esperemos ultimo retraso de la Nintendo 64 me ha desvelado que los señores de Nintendo no son serios. Este retraso demuestra que Nintendo cree que Europa es un mercado tercermundista ,saliendo la N64 en Japon y USA bastante tiempo antes que aqui ,mientras Sony y Sega le dieron mas importancia al mercado Europeo sacando sus consolas de 32 Bits un año despues de su lanzamiento en Japon. Creo que el no sacar la N64 en navidades va a suponer una gran desventaja en las ventas con respecto a sus contrincantes la Playstation y la Saturn, tambien va ha acabar con la paciencia de los que esperan a la N64, comprandose estos una consola de 32 Bits.Con este retraso Nintendo va a perder la guerra en España con Sega y Sony ,las ventas de las consolas de 32 Bits van a subir estas navidades. Ha sido un error grave por parte de Nintendo el retraso de su consola en Europa, no les debe de importar mucho lo que pase en España. Creo que como siga retrasandose cuando llege aqui la N64 Nintendo habra sacado en Japon la Nitendo no se que.

Yo estaba esperando la N64 ,pero estoy pensando en comprarme la Playstation estas navidades.He elegido a Sony porque Sega ha dado muchos palos a sus compradores con el Mega CD y el X32. No me fio de Sega y ademas la Playstation tiene unos juegos que me gustan mas. En fin me cambio a Sony porque no creo que la N64 tenga mucho exito aqui en España y Europa. ¿Sera este el ultimo retraso de la Nintendo 64? hay queda la duda ,yo no se vosotros pero yo ¡¡ no espero mas !! .

"Pienso que Nintendo se está burlando de nosotros. Antes yo era un nintendero, pero este último y esperemos que definitivo retraso me ha desvelado que los señores de Nintendo no son serios. Creo que el no sacar N64 estas Navidades va a suponer una gran desventaja en las ventas con respecto a sus contrincantes, también va a acabar con la paciencia de los que esperan a N64".

Hace mucho tiempo que nos nos ponemos a nosotros mismos en la palestra: ¿Cómo veis los últimos números de Hobby Consolas?

Las cartas a:

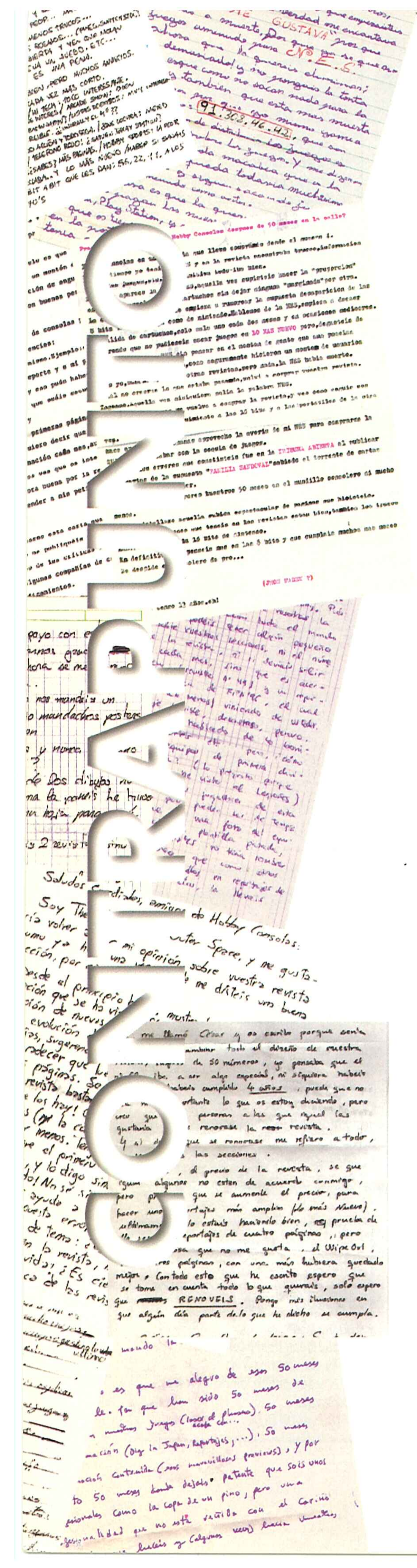
Hobby Press. Hobby Consolas.

C/ De los ciruelos N 4.

28700 San Sebastián de los Reyes.

(Madrid).

TRIBUNA ABIERTA



Un Big N que no lo es.

DE BIG N A RAX.

En el número 60 de HC un patán que se hacía llamar Rax hizo unos comentarios sobre Nintendo y quiero que se entere de la realidad.

1.- En portátiles, Nintendo es indiscutiblemente la mejor porque los colores son lo de menos cuando se busca diversión, jugabilidad, etc. y en eso la Game Boy es mejor que la Game Gear. Además Sega no apoya a sus consolas y a los 2 ó 3 días de salir al mercado deja tirados a sus clientes y deja de sacar juegos. No como Nintendo que cada vez sorprende más con sus juegos de gráficos renderizados (como Killer Instinct, Donkey Kong Land y próximamente DKL II). En Sega usan la GG como posavasos.

2.- En 16 bits la SNES destroza a lo que tu llamas "La Bestia Negra" (tío eres penoso) en todos los aspectos; Mejores juegos, mejor jugabilidad, mejor sonido y gráficos (técnicas de renderización A.C.M., chip FX, FX II, SA-1, Modo 7, etc) que fulminan a los de la patética MD. Además la SNES tiene 32.000 colores frente a los 16.000 de la 16 bits de Sega. Por no hablar del pad de control de la Super con 6 botones frente a los 3 de la MD. Eso que dices de las ventas no sé de donde te lo habrás sacado y aunque fuera verdad no me extrañaría habiendo tanta gente masoquista que le gusta lo peor como a ti.

Menos mal que la gente inteligente que queda en este mundo aún sigue comprando productos Nintendo.

3.- En la nueva generación Saturn no le llega a la suela de los zapatos a la PlayStation y menos a la N64 (las chorradas que dice la gente). Lo primero porque no la has visto y lo segundo porque son 64 bits contra 32. Y no hay más que hablar.

En defensa de Saturn

DE CARLOS BUSTOS A MARK LENDERS.

Mira majo, ¿cómo te atreves a criticar a la Saturn como si fuera una m... cuando estoy seguro de que ni siquiera has jugado?. Yo me la compré y flipo todos los días. Hay juegos buenos y malos para Saturn pero hay también juegos "alucinantes" como Sega Rally o Virtua Fighter 2. La Ultra si que es una m....

Lo único bueno que tiene son las texturas porque los polígonos son una m... Si te fijas bien en el Mario 64 no puede ser más "cuadriculao".

A Bulma le daría una ... en el trasero. ¿Cómo puedes apoyar a los 3 lujosos mimosos?. Si no te gusta ver tías en bolas pasas de página y punto porque a mí y a mis amigos nos gusta.

También quería decir que más o menos apoyo a Link y a Chrono porque N64 no va a fracasar nunca porque hay por ahí tanto crío que le gusta Nintendo que aunque sea una m... triunfará.

En contra de Otaku Manga

UN LECTOR CABREADO

Señores de HC:

Me considero uno de los pocos lectores que desde aquel legendario nº 1 (aún recuerdo el spot en TV), ha ido siguiendo mes a mes vuestra revista. Con el tiempo la he visto mejorar con más páginas y mejores secciones sin que por ello se haya disparado el precio. Sin embargo, y sin razón aparente, empezasteis a dedicar una pocas páginas a lo que se ha dado por llamar "Otaku Manga" (¿?). Sin darle mucha importancia, me lo he estado tragando todo este tiempo intentando ver la relación que tienen esos "cómics" con los videojuegos y, sinceramente, no la he encontrado.

En este sentido deberían seguir el ejemplo de algunas revistas extranjeras que publican TODOS LOS MESES guías de juegos, especialmente aventuras gráficas

Un lector cabreado

La razón de esta carta es para criticar lo que en mi opinión es todo un ejemplo de lo que no se debe de hacer en una revista que se supone que se ha creado con el propósito de informar a los usuarios de consolas.

Resulta que a raíz de un concurso de mangas que ustedes o alguien por encima de ustedes organizaron, no se han conformado con publicar al ganador o, como mucho, a los tres primeros, sino que ya llevamos tres meses, y quién sabe cuántos más, aguantando mangas sin una pizca de originalidad y calidad y que caen en la facilona y predecible formula de siempre, osea, sexo y tacos, tacos y sexo.

Y mientras tanto, yo y otros usuarios de consolas compramos su revista con la esperanza (imbéciles de nosotros) de encontrar solución a los juegos más intrincados, como el Mundo Disco, del que por cierto, dijeron ya hace tiempo que sacarían una guía. Pues bien, todavía estoy esperando.

En este sentido deberían seguir el ejemplo de algunas revistas extranjeras que publican TODOS LOS MESES guías de juegos, especialmente aventuras gráficas , y no como vosotros, que lo hacéis muy de vez en cuando y que dais preferencia a algo que en este mundo del videojuego no pinta nada.

¿Qué extraña influencia les empuja a meterse en un terreno vedado a ustedes?, si yo les dijera que

una de mis aficiones es el cómic americano, ¿me dedicarían una páginas de la revista?, ¿verdad que no?, ¡porque yo compro Hobby Consolas buscando la información que me interesa y porqué sé que no lo voy a encontrar ni en el Marca, ni en Cinemanía y ni en ninguno de esos malditos cuentos japoneses!

Espero con esta carta haceros reflexionar y no haber ofendido a nadie del colectivo de los "mangones".

Incumplimiento de fechas

De una chica furiosa a Hobby Consolas.

Estoy furiosa. Hace un año, poco más, había descubierto una revista actual, amena y sobretodo de videojuegos, una de mis pasiones. Me gusta el manga. Me gusta Goku, Ranma y hasta soportaba la violencia. Cuando publicasteis las viñetas eróticas, simplemente pasaba página. Llegó el problema cuando mi buena madre, que se preocupa en mi educación y en mi ambiente, vio como dos personas lo hacían o como un hombre agarraba frenética y ansiosamente los pechos de una mujer. La bronca es lo de menos. El problema es que mi madre examina lo mínimo que leo, y que ya no tiene confianza en mí. También estoy furiosa por otra cosa. En el calendario que nos proporcionasteis, viene indicada la fecha en que sale la revista. Ahí me ves, día a día yendo al kiosco con una sonrisa superficial y un tanto avergonzada preguntando si había llegado la Hobby Consolas. ¡Tardó 11 días en llegar! Ya sé que el transporte va mal pero... ¡11 días! La señorita del kiosco me toma por una lela. Espero que penséis en lo que he dicho al principio. Se puede destrozar la confianza de alguien. Gracias.

En el calendario que nos proporcionasteis, viene indicada la fecha en que sale la revista. Ahí me ves, día a día yendo al kiosco... ¡Tardó 11 días en llegar!

De una chica furiosa

Nintendo forever

De Ryu, Cammy, Ken y Chun Li a unos paletos.

1-Paleto nº 1: Ultrasega. Oye, maldito ¿que los juegos de Super Nintendo son para niños de 2 meses? Pues «Super Street Fighter II» o «Megaman X3», no son para pequeños. Además, la MegaDrive sólo tiene 3 botones más "stait" (La Super Nintendo tiene 3 más) ¡Y de colores mejor no hablamos!.

2-Paleto nº 2: Vicente Fabado. Oye, chaval, cuando leímos en "Tribuna abierta" tu carta, nos dieron ganas de currarte. Nosotros esperamos a N64 y flipamos más con ella que con ese erizo moñoso (no necesita presentación) o ese mosquito astérico (Nights, de Saturn) ¿te enteras?

3-Paleto nº 3: Rax. Sí, la Game Boy no es de colores, pero conocemos a un trasto grande que se te funde las pilas enseguida. Por favor, lee en Hobby Consolas de Diciembre (con Tintín en portada) y en la sección "¿qué consola comprar?" verás: Game Gear-Buena y Game Boy-Muy Buena. Así que cierra el pico.

4-Paleto nº 4: Alianza 32 bits. Por listillo, N64 tiene puertos de expansión. ¿Sabes lo que es (mejor dicho será) el 64DD? Además, los de Sega no tenéis club, y nosotros tenemos el "Club Nintendo", donde preguntamos trucos, precios, etc... Muchas revistas de Sega (TodoSega, Mega Sega, etc) han dejado de salir y Nintendo Acción aún contínúa en el kiosco. Por último, pido a HC que no digan que va a salir cierta consola dentro de muchos meses, porque creáis una sensación de asco. ¡¡VIVA NINTENDO!!

¡Bien por Sony!

De ODP-RUM a el tal Alianza 32 bits

Era inevitable. Tarde o temprano tenía que salir el crío de turno a darles la lata a los nintenderos. ¿Pero quién te has creído que eres? ¿Una especie de Super Sonic? Sí, esa masa de púas azules con cerebro de pasa.

¿Sabes cuál es tu problema? Pues el de todos los usuarios de Sega. Como Game Gear, Master System y Megadrive han sido superados por consolas Nintendo, presumís de Saturn y sus 32 bits, pero el 1 de marzo del 97 será el día del juicio final para todos vosotros.

Tendrías que mirar a PlayStation, que está dejando a Saturn en total ridículo. ¡Esto sí son 32 bits! Francamente, PSX es la única capaz de plantearle algún problema a N64. ¡Bien por Sony!

Pero volvamos a los fracasos. Sí, me estoy refiriendo a Mega CD y 32X. La calavera que salía antes en los anuncios de Sega, debía ser la cara que se le quedó al director general de Sega España, al ver el fracaso de estos dos soportes. Y otra cosa, cuando Sega vea el éxito de N64 y saque su consola de 64 bits, veremos quiénes son los "chiquitines" que tendrán que ahorrar para comprarla. Para entonces los nintenderos estaremos riéndonos y disfrutando a lo grande.

Los usuarios de Sega presumís de Saturn y sus 32 bits, pero el 1 de Marzo del 97 será el día del juicio final para todos vosotros

De ODP-RUM a Alianza 32 bits

Ante todo, mucha calma.

De Amalio Gómez a quien le interese

Escribo esta carta como un lector más, no como director de esta revista. Eso que quede claro. Y aún siendo consciente de que mis palabras pueden provocar las correspondientes réplicas, quiero deciros que cuando leo algunas de las cartas que llegan a esta sección me quedo un tanto perplejo ante la "rotundidad" de las opiniones que se vierten en ellas.

Me parece perfecto que os parezcan muy mal ciertas secciones o comportamientos de Hobby Consolas, que estéis a favor o en contra de Nintendo, de Sega, de Sony o de Kelvinator y que así lo manifestéis en vuestras cartas: Vivimos en un país con libertad de expresión y en Hobby Consolas no tenemos vocación de censores, más bien de todo lo contrario. Y a las pruebas me remito. Pero lo que me parece un tanto injusto es que mostréis en algunas ocasiones una total falta de respeto y, a veces, un desprecio absoluto por los criterios y actuaciones de otras personas, ya sean otros lectores como vosotros o los responsables de las compañías de videojuegos. Sin ir más lejos, en estas mismas páginas leo suaves calificativos como "patán" o "maldito", pero no es necesario que me remonte muchos números atrás para leer adjetivos bastante más ofensivos dedicados, por ejemplo, a los directivos de cierta compañía cuyo nombre omito por no dar más pistas, pero que a mí personalmente, -como a miles y miles de usuarios-, me merecen el mayor de los respetos.

No pretendo ponerme trascendental y muchísimo menos dar lecciones de moral a nadie, pero sí me gustaría que algunos de vosotros tuvierais claro que no por gritar más alto o insultar más fuerte se tiene más razón. El buen criterio, la capacidad de crítica y la inteligencia están absolutamente reñidas con la grosería. Y yo personalmente, -y ahora sí hablo como director de esta revista-, me precio de tener los lectores más inteligentes del mundo.

Tintín y El templo del sol

Super Nintendo • Infogrames • Diciembre

Infogrames se está convirtiendo por méritos propios en la compañía que mejor traslada al videojuego a las estrellas del cómic. Si además estos personajes tienen acento francés, entonces la cosa ya llega a ser delirante y con visos de convertirse en todo un éxito de crítica y público.

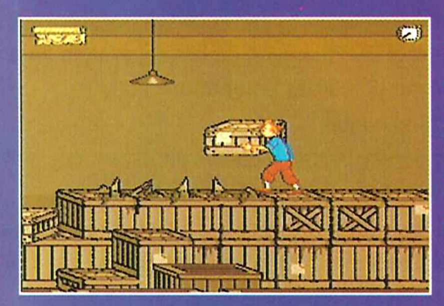
Precisamente esto es lo que con toda seguridad le va a ocurrir a la segunda parte de las aventuras jugables de Tintín. Tras superar no sin problemas sus desaguisados en el Tíbet, el periodista más famoso del mundo se pasará el mes que viene por la Super Nintendo con un nuevo juego de plataformas cuyo argumento girará en torno a los cómics "Las 7 Bolas de Cristal" y "El Templo del Sol" creados por Hergé.

Del primer volumen (una historia eminentemente policial) este cartucho de 16 megas heredará un 30% del argumento, lo que se traducirá en unas fases con muchos elementos de puzzle e investigación. El 70 % restante se tomará del segundo libro que es mucho más "movidito" y por tanto más propicio a las fases de acción.

Será aquí donde nos encontremos con fases de conducción de perspectiva frontal y otras en las que habrá que recurrir a la colaboración de otros personajes como el capitán Haddock por ejemplo.

La dificultad, -elevadísima en «Tintín en el Tíbet»-, ha sido ajustada y se hará notar de una forma progresiva a medida que avancemos en los 20 niveles del juego. Este detalle unido a la existencia de más passwords os asegurarán una diversión más sencilla e intensa que en la anterior entrega.

En el próximo número, más información sobre este gran título.

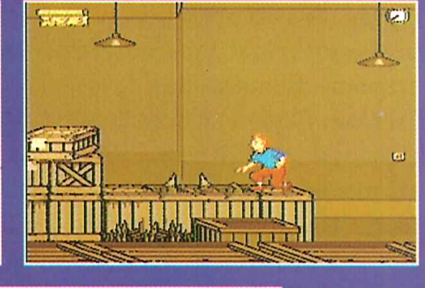






Como podéis comprobar en estas pantallas, los textos han sido traducidos al castellano, lo que sin duda contribuirá a que nos sintamos completamente metidos en este sensacional cómic animado.









A nivel gráfico esta segunda aventura de Tintín en las consolas también conservará intacta toda la estética de los cómics del escritor belga.

Project Overkill

PlayStation • Konami • Diciembre

A primera vista, el aspecto gráfico de este «Project Overkill» promete bastante, ¿no es cierto?





Los amantes de la acción desenfrenada van a tener en «Project Overkill» el juego perfecto para descargar las tensiones diarias.

Con una vista isométrica y un amplio repertorio de armas este juego de Konami se convertirá en un aliado perfecto para vencer al aburrimiento a base de disparar a diestro y siniestro.

Sus más de 50 misiones os asegurarán entretenimiento para largo mientras que su tremenda jugabilidad os pegará al asiento. La hora H está ya muy cerca, apenas a 30 días de distancia...

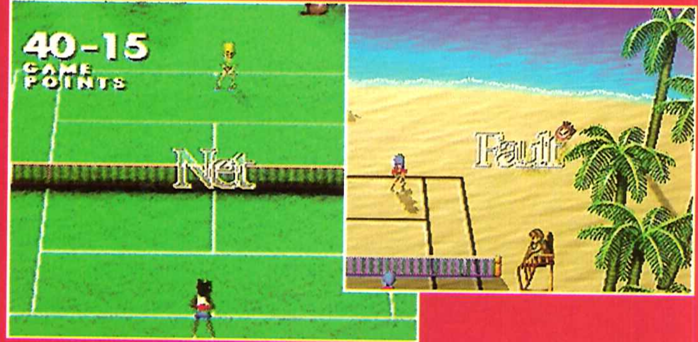
Namco Tennis Smash Court

PlayStation • Namco • Diciembre

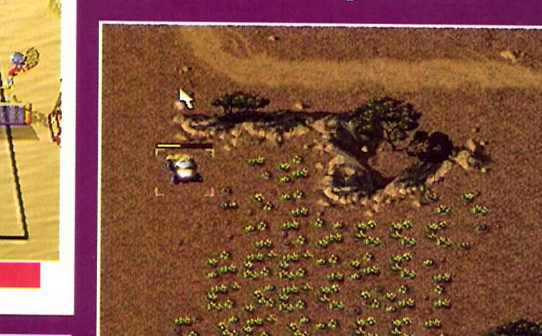
«Namco Tennis Smash Court» es el nombre que llevará en Playstation la versión remozada y puesta al día del clásico juego de tenis de SNES «Smash Tennis"».

Namco, responsable de ambos proyectos, mantendrá el espíritu totalmente desenfadado del juego original para, aprovechando las posibilidades de los 32 bits, lograr un compacto divertido y jugable. Para comprobar si lo han conseguido tendremos que esperar hasta el mes que viene, pero lo cierto es que buenas maneras ya apunta.









Command and Conquer

Sega Saturn/PlayStation • Virgin • Diciembre

Este título es el heredero de un juego que mostró muy buenas maneras en Mega Drive hace algún tiempo: «Dune 2». Estará especialmente recomendado para los amantes de los "wargames" y la estrategia.



Si os gustó «Dune 2» para Mega Drive seguro que este juego os resultará muy interesante ya que, además de venir respaldado por la misma compañía, -Virgin-, este "war game" de acción repetirá la mecánica de aquel juego.

«Command and Conquer» propondrá a los amantes de la estrategia construir ciudades, atacar vehículos enemigos y un montón de acciones más con un único fin: recolectar Tiberium, el mineral más buscado de la galaxia.





Virtual On

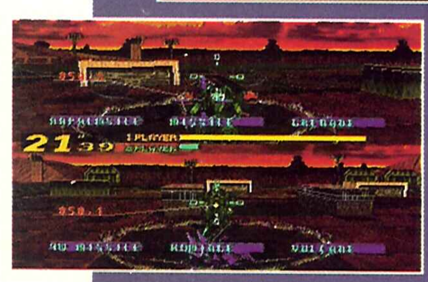
SegaSaturn • Sega • Diciembre

La versión doméstica de «Virtual On» está a punto de aterrizar en Saturn sin perder un ápice de su originalidad. Este atípico arcade de lucha nos ofrecerá la posibilidad de asumir el papel de un poderoso robot encargado de destruir a los rivales que se le van cruzando en el camino. El planteamiento, como veis, será el de un juego de lucha "one on one", aunque aquí los robot podrán moverse con libertad por los escenarios buscando dónde esconderse o cómo atacar al rival por la espalda, añadiéndole más alicientes al desarrollo del juego. A parte de un arma para disparar, todos los robots llevarán un arma blanca que permitirá en la corta distancia propinar al rival los golpes más poderosos del juego. «Virtual On» tendrá una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida que aumentará la diversión que sea capaz de ofrecer este especialísimo arcade poligonal. El mes que viene.... más.



A pesar de pertenecer al género de la lucha, este juego mantendrá una característica especial al permitir a los robots perseguirse por los escenarios







NBA Live 97

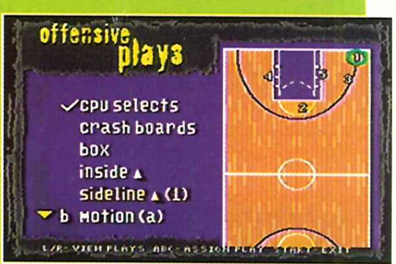
Mega Drive • Electronic Arts • Diciembre

Como buen simulador deportivo de la factoría EA, este juego de baloncesto contará con todas las alineaciones reales de los equipos NBA y con respecto a la anterior versión presentará importantes novedades estéticas que le convertirán en más atractivo y real. Por si esto fuera poco también parece que se han solucionado algunos de los problemas de control de la versión 96 y que se añadirán nuevas opciones, lo que conseguiría hacer de este «NBA Live 97» el mejor juego de basket que jamás haya pasado por una MD.

El mes que viene podréis comprobarlo.









La versión correspondiente a este año del mítico juego de baloncesto de Electronic Arts promete llegar con un buen número de mejoras con respecto a la anterior.



Star Gladiator

PlayStation • Capcom • Diciembre

Capcom abandona su línea habitual de juegos de lucha realizados a base de sprites para pasarse a los polígonos.







Los responsables de la saga «Street Fighter», «Final Fight» o «X-Men» vuelven a la carga con un juego de lucha para PlayStation.

Por primera vez los responsables de Capcom han dejado aparcado el modelo de juego de lucha que tan buen resultado les ha dado hasta la fecha para adentrarse en el disputado mundo de la lucha poligonal en 3D. El juego elegido para debutar será «Star , Gladiator», un título que se ha desarrollado paralelamente para el arcade y la versión doméstica y que presentará aspectos muy interesantes.

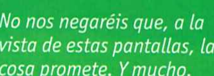
Desde el punto de vista técnico destacará el entorno tridimensional donde se desplazarán los 10 luchadores poligonales. La aplicación de técnicas como el mapeado de texturas, el sombreado Gouraud, las transparencias o las rotaciones lograrán transmitir una sensación de autenticidad y jugabilidad muy elevada.

Por otra parte, en «Star Gladiator» la realización de "combos" se simplificará al máximo, con lo cual lograr espectaculares golpes especiales será una tarea bastante sencilla.

Además un segundo medidor colocado bajo la barra de energía contabilizará los golpes que demos y permitirá realizar al llenarse un "Plasma Strike" verdaderamente demoledor.

Permaneced en la onda porque en el próximo número os comentaremos en profundidad las características de este prometedor título de Capcom.

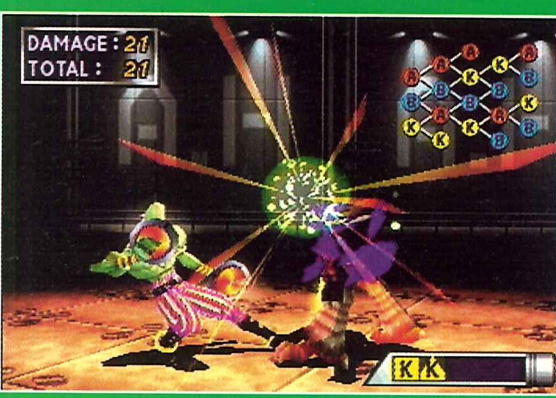




No nos negaréis que, a la vista de estas pantallas, la cosa promete. Y mucho.









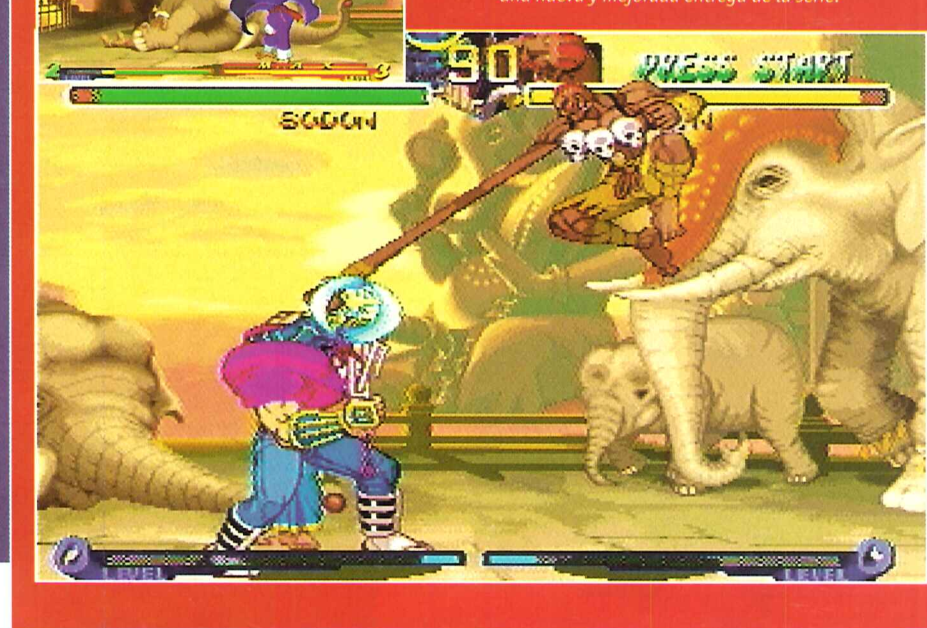
Street Fighter Alpha 2

Sega Saturn/PlayStation • Capcom • Diciembre

Ya está confirmado. En diciembre habrá un nuevo «Street Fighter» para Saturn y PlayStation. «Street Fighter Alpha 2» abandonará en breve su residencia en los salones recreativos para aterrizar en nuestras consolas domésticas cargado de diversión. Para superar el buen sabor de boca dejado con su anterior visita a los 32 bits Ryu, Ken, Chun Li y compañía van a apostar decididamente por la jugabilidad con muchos más participantes, más escenarios, mejores gráficos, nuevas opciones y un nuevo sistema de combos que hará de los combates una experiencia tremendamente entretenida.

Por el momento es todo lo que os podemos contar. El mes que viene más.

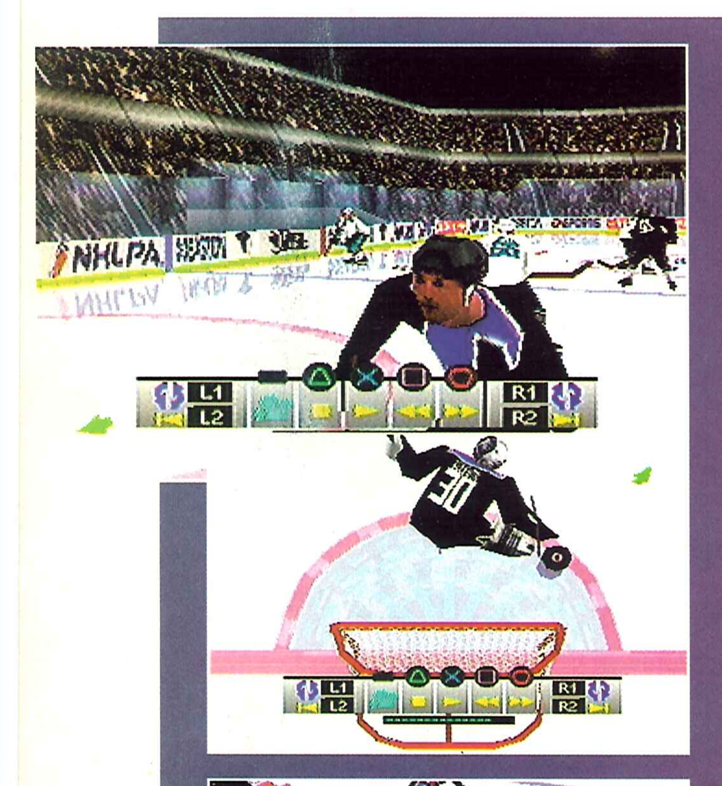




La saga continúa en las 32 bits. El mes próximo tendremos una nueva y mejorada entrega de la serie.

NHL 97

PlayStation • Electronic Arts • Diciembre



PSX va a recibir en diciembre la visita de un nuevo juego deportivo de Electronic Arts. En esta ocasión será el hockey hielo el que llegará a la máquina de Sony y, tras echarle un primer vistazo, os podemos adelantar que tiene una pinta muy interesante. Dispondrá por ejemplo de todos los equipos de la liga profesional americana y con ellos se podrán disputar ligas, playoffs y todo tipo de competiciones de alto nivel disfrutando de unos gráficos poligonales de gran realismo.

Sonic Blast

Game Gear • Sega • Diciembre





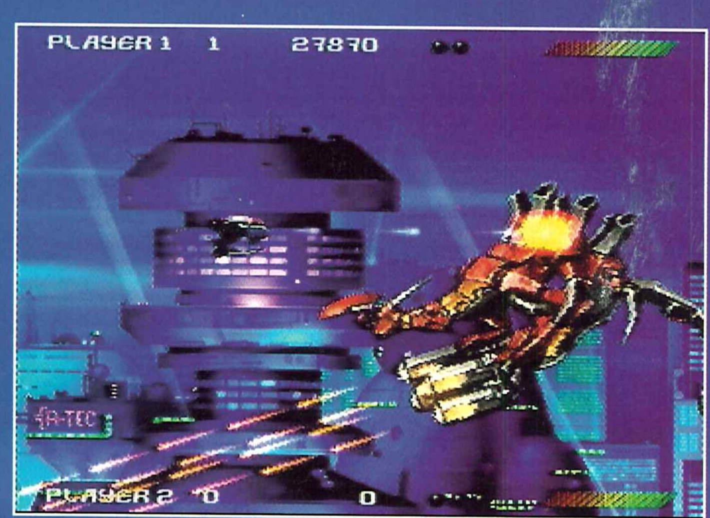
La portátil de Sega está viviendo una sequía de títulos alarmante. Afortunadamente, pronto llegará este «Sonic Blast».

Sonic está más vivo que nunca. Tras su exitosa aparición tridimensional en Mega Drive el veloz erizo ha querido pasarse por la portátil de Sega para demostrar a sus fans que aún tiene mucho que decir en el mundo de las plataformas. Y lo va a hacer en el lenguaje que mejor conoce: haciendo disfrutar a base de nuevos escenarios, nuevos retos, nuevos enemigos y contando con la colaboración de su gran amigo Knuckles.

X2

PlayStation/Sega Saturn • Ocean • Diciembre





Ocean y Team 17 van a sacar el mes que viene un "shoot'em up" llamado «X2» para Saturn y PlayStation que viene dispuesto a romper con todo.

Este título estará basado en el famoso «Project X» de Amiga, -que en 1993 se colocó como número 1 en las listas de ventas de ese ordenador-, pero evidentemente esa base ha sido amplamente mejorada gracias a la potencia que le proporcionan hora los 32 bits

De esta forma, mostrará unos gráficos impresionantes en los que se mezclarán unas naves renderizadas inusuales en el género y unos Final Bosses de tamaño monstruoso, todo ello diseñado mediante una paleta de colores que alcanzará las 32.000 tonalidades.

En cuanto a la duración del juego tampoco habrá nada que objetarle, pues sus 10 fases en las que se alternarán zonas de avance horizontal con otras de desarrollo vertical, prometen ser más que suficientes para entretener a cualquiera.'

No sabemos vosotros, pero por aquí ya estamos calentado los dedos para estar preparados el mes que viene...









Ocean nos traerá uno de los "shoot´em up" más espectaculares de la historia.









Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



PERIFERICOS

MEMORY CARD PLUS	6.990
CONTROL PAD 3D	5.990
CABLE RF	4.990
BUCKUP MEMORY	7.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER (VOLANTE)	9.990
CONTROL PAD 6 FUNSOFT	2.990

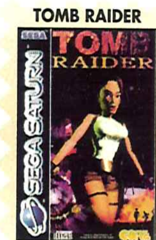
JUEGOS SATURN



FIGHTING VIPERS — P.V.P. - 9.490



SEGA RALLY — P.V.P. - 8.990



TOMB RAIDER — P.V.P. - 9.490



WORLDWIDE SOCCER 97 — P.V.P. - 9.990





NIGHTS + CONTROL PAD 3D — P.V.P. - 12.990



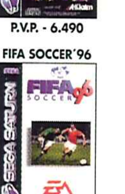




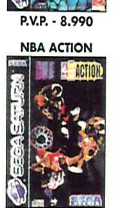














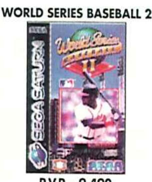




























Juego	P.V.P.
3D LEMMINGS	8.990
ALIEN TRILOGY	8.990
ALONE IN THE DARK	9.490
ATHLETE KINGS	9.490
BAKU BAKU ANIMAL	5.990
BATTLE MONSTERS	6.490
BLACK FIRE	8.990
BUBBLE BOBBLE	6.490
BUST-A-MOVE 2	6.490
CYBERIA	8.990
DARIUS II	9.490
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	10.490
DESTRUCTION DERBY	9.490
DISCWORLD	9.490
EURO'96 ENGLAND	9.490
EXHUMED	8.990
F1 CHALLENGE	7.990
FIFA SOCCER'96	6.990
GHEN WAR	8.990
GOLDEN AXE	8.990
GUARDIAN HEROES	9.490
GUN GRIFFON	8.990
HEXEN	7.990
HIGHWAY 2000	9.490
IN THE HUNT	8.490
KEIO 2 FLYING SQUADRON	9.490
LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS	8.990
LOADED	8.990
MR. BONES	9.490
MYSTARIA	8.990
NBA ACTION	8.990
NEED FOR SPEED	8.990
NIGHTS	9.990
NIGHT WARRIORS	8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA SATURN)	2.990
OLYMPIC SOCCER	7.990
PANZER DRAGOON 2	8.990
PRO PINBALL	8.490
RAYMAN	9.490
ROAD RASH	7.990
SEABASS FISHING	9.490
SHINING WISDOM	8.990
STARFIGHTER 3000	9.490
STORY OF THOR 2	8.990
STREET FIGHTER ALPHA	8.990
STRIKER '96	8.990
THE HORDE	8.990
THREE DIRTY DWARVES	9.490
TOSHINDEN	8.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	7.990
VIRTUA COP + PISTOLA	10.900
VIRTUA FIGHTER 2	8.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	8.990
VIRTUAL GOLF	8.490
VIRTUAL ON	9.490
VIRTUAL OPEN TENNIS	9.990
WING ARMS	7.990
WIPE OUT	6.990
WORLD SERIES BASEBALL 2	9.490
X-MEN: CHILDREN OF ATOM	8.990

MEGADRIVE



MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990

MEGADRIVE II MEGA 6 — 17.990

INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE



CONTROL PAD II (6 BOTONES) — P.V.P. - 3990



CONTROL PAD SG ACTION PAD — P.V.P. - 1990

CONTROL PAD SG SPRINT PAD — P.V.P. - 2490

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS — 16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

OFERTAS MEGA 32X

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

SLAM CITY	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990

MEGA CD



MEGA CD + ROAD AVENGER — 9.990 SUPER OFERTA

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2.990	MIDNIGHT RAIDERS	2990
BATTLECORPS	1990	PRIZE FIGHTER	3990
BC RACER	1990	SOULSTAR	2990
CHUCK ROCK II	1990	STAR BLADE	2990
DOUBLE SWITCH	3990	THE SPACE AVENTURE	3990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990
JURASSIC PARK	3990		



DUNE — P.V.P. - 2990

DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 3990



DUNGEON MASTER II — P.V.P. - 3990

FARENHEIT — P.V.P. - 2990



KEIO FLYING SQUADRON — P.V.P. - 3990

SURGICAL STRIKE — P.V.P. - 3990





PlayStation

CONSOLA +1 MANDO

SUPER PRECIO **29.990** INCLUYE CD CON DEMOS DE JUEGOS

PERIFERICOS

Periférico	Precio
MEMORY CARD PLUS	6.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990
MEMORY CARD	3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	11.990
CONTROLLER	4.200
CONTROLLER+MEMORY+MALETIN	7.700
LINK CABLE	3.500
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD ASCII	5.000
CONTROL PAD NEGCON	6.490
JOYSTICK ASCII	8.400
MULTITAP	5.500

PER4MER TURBO WHEEL 9.990 · RFU ADAPTOR 3.500 · MOUSE 4.200




¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

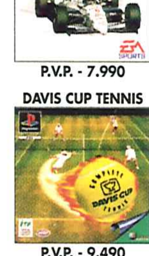
902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

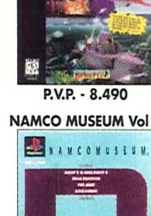
JUEGOS PLAYSTATION

LLEVATELA CON WIPE OUT — Una exclusiva camiseta DE REGALO

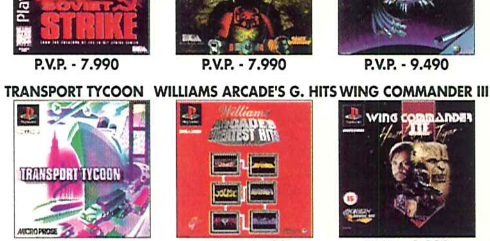
Juego	Precio
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	9.990
FORMULA 1	7.990
WIPE OUT 2097	7.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
TEKKEN 2	7.990
CRASH BANDICOOT	7.990

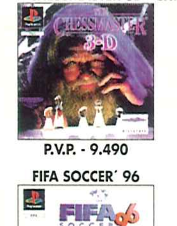







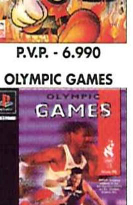
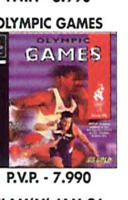





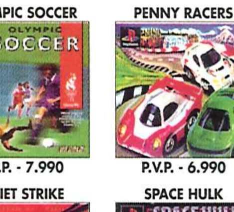






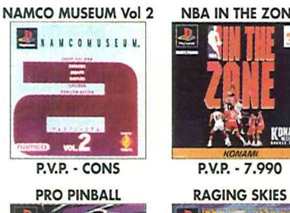



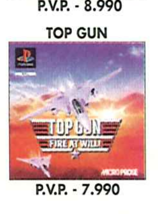














Juego	P.V.P.
ACTUA SOCCER	6.990
ADIDAS POWER SOCCER	7.990
AGILE WARRIOR	3.990
AIR COMBAT	6.990
ALIEN TRILOGY	7.990
ALONE IN THE DARK	9.490
ANDRETTI RACING	7.990
AQUANUT'S HOLYDAY	7.990
ASSAULT RIGS	6.990
BROKEN SWORD	6.990
BUBBLE BOBBLE	6.490
BUST-A-MOVE 2	6.490
CHESSMASTER 3D	9.490
CHRONICLES OF THE SWORD	6.990
CRITICOM	3.990
CYBERIA	7.990
DAVIS CUP TENNIS	9.490
DESCENT	7.990
DESTRUCTION DERBY 2	7.990
DOOM	7.990
ESPN EXTREME GAMES	6.990
FADE TO BLACK	7.990
FIFA SOCCER' 96	6.990
FINAL DOOM	6.990
GALAXIAN 3	6.990
GEX	4.990
GOAL STORM	3.990
GUNSHIP	6.990
IMPACT RACING	8.990
IN THE HUNT	8.490
INT. TRACK & FIELD	7.990
JUMPING FLASH 2	7.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KILLING ZONE	6.990
LOADED	6.990
MADDEN NFL'97	7.990
MICKEY'S WILD ADV.	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
MYST	CONS
NAMCO MUSEUM Vol 1	7.990
NAMCO MUSEUM Vol 2	CONS
NBA IN THE ZONE	7.990
NBA LIVE '96	6.490
NEED FOR SPEED	8.990
NHL FACE OFF	7.990
OFF WORLD INTERC.	2.990
OLYMPIC GAMES	7.990
OLYMPIC SOCCER	7.990
PENNY RACERS	6.990
PGA TOUR'97	7.990
PRO PINBALL	7.990
RAGING SKIES	7.990
RAYMAN	8.990
RESIDENT EVIL	8.990
RETURN FIRE	7.990
SKELETON WARRIORS	8.990
SLAM'N' JAM 96	8.990
SOVIET STRIKE	7.990
SPACE HULK	7.990
STARFIGHTER 3000	9.490
STREET FIGHTER ALPHA	8.990
STRIKER '96	6.990
TIME COMMANDO	7.990
TOP GUN	7.990
TOSHINDEN 2	7.990
TOTAL ECLIPSE TURBO	2.990
TOTAL NBA '96	7.600
TRANSPORT TYCOON	CONS
WILLIAMS ARCADE'S G. HITS	6.490
WING COMMANDER III	8.990

OFERTA PlayStation

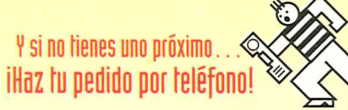


CONSOLA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER MARIO PACK
14.990
OFERTA 16.990
SUPER GAMEBOY 9.990
CONTROL PAD INFRARED OFERTA 1.990
MANDO DE CONTROL 2.990
CABLE EUROCONECTOR 2.190
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta en España
JUEGOS SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BREATH OF FIRE II - 12890
CLAYMATES - 2990
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DONALD IN MAUI MALLARD - 12990
DONKEY KONG COUNTRY 2 - 9990
EARTHWORM JIM 2 - 4990
EL LIBRO DE LA SELVA - 9990
EL REY LEON - 9990
F-ZERO - 4990
FIFA SOCCER '96 - 7990
FINAL FIGHT 3 - 10890
G.FOREMAN BOXING KO - 5490
GHOUL PATROL - 5490
INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE - 8990
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES - 9990
JUNGLE STRIKE - 5990
KILLER INSTINCT - 5990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
LOS PITUFOS 2 - 12990
MEGAMAN X3 - 10890
MOHAWK & HEADPHONE JACK - 11990
NBA GIVE'N GO - 6990
NBA LIVE '96 - 9990
NHL HOCKEY '96 - 7990
NIGEL MANSELL'S W. CHAMP. - 8990
OLYMPIC SUMMER GAMES - 9990
PINOCCHIO - 12990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
ROAD RUNNER - 9990
SECRET OF EVERMORE - 11990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STAR TREK DEEP SPACE NINE - 9990
SUPER BOMBERMAN 2 - 2990
SUPER BOMBERMAN 3 - 5490
SUPER GHOULS'N GHOSTS - 4990
SUPER MARIO KART - 4990
SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
SUPER SOCCER - 4990
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER TENNIS - 4990
SYVALION - 5490
TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 9990
THE BRAINES - 3990
THE LEGEND OF ZELDA - 4990
TIME TRAX - 3990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
TOY STORY - 12990
TRODDLERS - 4990
URBAN STRIKE - 11990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER SEC MIS - 5490
WINTER GOLD - 12990
WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990
ZOOL - 3990
JUEGOS SEGA
SONIC 3D
MEGADRIVE
9.990
ARCADE CLASSICS MEGADRIVE - 3990
BAKU BAKU ANIMAL GAME GEAR - 5990
BATMAN FOREVER MEGADRIVE - 4990
BONKERS MEGADRIVE - 2990
BUGS BUNNY MEGADRIVE - 9990
BUGS BUNNY GAME GEAR - 5990
COMIX ZONE MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE MEGADRIVE - 2990
DISNEY COLLECTION MEGADRIVE - 4990
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM GAME GEAR - 3990
EARTHWORM JIM 2 MEGADRIVE - 4990
ECCO 2 MEGADRIVE - 3990
FIFA SOCCER'96 MEGADRIVE - 6990
GARFIELD MEGADRIVE - 3990
GARFIELD GAME GEAR - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 2990
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES MEGADRIVE - 8990
KLAX GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER MEGADRIVE - 4990
LOTUS TURBO CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL'96 MEGADRIVE - 8990
MARSUPILAMI MEGADRIVE - 4990
NBA ACTION'95 MEGADRIVE - 4990
NBA JAM TORNAMENT EDITION MEGADRIVE - 4990
NBA LIVE'96 MEGADRIVE - 6990
NHL HOCKEY'97 MEGADRIVE - 7990
OTTIFANTS MEGADRIVE - 2990
PGA TOUR GOLF'96 MEGADRIVE - 8990
PINOCCHIO MEGADRIVE - 9990
POCAHONTAS MEGADRIVE - 9990
POWER RANGERS 2 MEGADRIVE - 3990
POWER RANGERS 2 GAME GEAR - 2990
ROAD RASH 2 MEGADRIVE - 2990
ROBOCOP VS TERMINATOR M. SYSTEM - 2990
ROLO TO THE RESCUE MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC 2 MEGADRIVE - 3990
SONIC LABYRINTH GAME GEAR - 2990
SONIC SPINBALL GAME GEAR - 2490
SPACE HARRIER 2 MEGADRIVE - 1990
SPEEDY GONZALES GAME GEAR - 2990
SPIROU MEGADRIVE - 4990
STORY OF THOR MEGADRIVE - 9990
SUPER COLUMNS GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE FROM MARS GAME GEAR - 1990
TEMPO JR. GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST MEGADRIVE - 3990
TOY STORY MEGADRIVE - 9990
VECTORMAN MEGADRIVE - 3990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION GAME GEAR - 6990
VR TROOPERS MEGADRIVE - 3990
VR TROOPERS GAME GEAR - 2990
WAYNE GREZKY & NHLPA MEGADRIVE - 3990
WORLD CUP USA'94 MEGADRIVE - 6990
WORMS MEGADRIVE - 9990



Estos son los Centros Mail

¡Ven a conocerlos... ya!



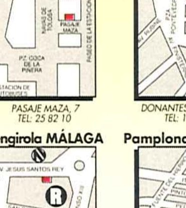

Y si no tienes uno próximo...
¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.











Centro	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA 24. TEL: 514 39 98
Elche ALICANTE	CRISTOBAL SANZ, 29. TEL: 546 79 59
ALMERIA	AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43
Gijón ASTURIAS (PROXIMA APERTURA)	AV. DE LA CONSTITUCION, 8. TEL: 534 37 19
BARCELONA (GLORIES)	C.C. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA)	CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLACA SANTS)	CARRER DE SANTS, 17. TEL.: 296 69 23
Badalona BARCELONA	SOLEDAD, 12. TEL: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA. C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11. TEL.: 872 10 94
Mataró BARCELONA (PROXIMA APERTURA)	SAN CRISTOFOR, 13
Sabadell BARCELONA (NUEVO CENTRO)	FILADORS, 24D. TEL: 713 61 16
BILBAO	PLAZA DE ARRIQUIBAR 4. TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA 504. TEL: 371 13 16. CODIGO POSTAL C.P.(1017)
BURGOS	C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN. PL. ALTA, LOC. 7. TEL: 22 27 17
CÓRDOBA	MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00
GIRONA	JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147. TEL: 22 47 29
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
HUESCA	ARGENSOLA, 2. TEL: 23 04 04
JAÉN	PASAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA	C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 59 92 88
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
MADRID (ATOCHA)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA 1. TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
MADRID (Bº PILAR) (PROXIMA APERTURA)	C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038. AV. M. DE LEMOS, S/N
Alcalá de H. MADRID	MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
Alcobendas MADRID	CONSTITUCION, 15. C. COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	AV. DE PORTUGAL, 8. TEL: 617 11 15
MÁLAGA	ALMANSA, 14. TEL: 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA	AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
Pamplona NAVARRA	PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
Palma de MALLORCA	PEDRO DEZCALLAR Y NET 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73
Vila Nova Gaia PORTO	GAIA SHOPPING. AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549. LOJA 237. TEL: 372 04 40
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 09 39
SALAMANCA	TORO 84. TEL: 26 16 81
Sta. Cruz de TENERIFE (NUEVO CENTRO)	RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 29 30 83
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21. C/ REAL. TEL: 43 67 50
SEVILLA	C. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B4. TEL: 467 52 23
VALENCIA (Pz España)	PINTOR BENEDITO 2. TEL: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER. BULEVAR SUR. TEL: 333 96 19
VALLADOLID	C.C. AVENIDA. Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL: 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ	MANUEL IRADIER, 9. TEL: 13 78 24
ZARAGOZA	C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

GAMEBOY




- CONSOLA GAME BOY — 6.990
- GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND — 12.990
- GAME BOY POCKET — 9.990

Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores — 7.990




CARTUCHOS GAME BOY





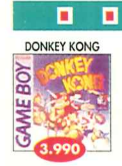






Título	Precio
DONKEY KONG LAND 2	5.990
KING OF FIGHTERS'95	5.890
PINOCCHIO	5.990
TOY STORY	4.990
ANIMANIACS	P.V.P. - 6990
ASTERIX & OBELIX	P.V.P. - 5990
DONKEY KONG LAND	P.V.P. - 5990
GALAGA GALAXIAN	P.V.P. - 4990
HYPER DUNK	P.V.P. - 5490
IRON MAN X-O MANOWAR	P.V.P. - 5990
KIRBY'S BLOCK BALL	P.V.P. - 4990
LOS PITUFOS	P.V.P. - 5990
LOS PITUFOS 2	P.V.P. - 5990
OLYMPIC SUMMER GAMES	P.V.P. - 6490
POP & TWIN BEE	P.V.P. - 5490
PREHISTORIK MAN	P.V.P. - 5890
SOCCER	P.V.P. - 5990
STREET FIGHTER II	P.V.P. - 4990
TETRIS ATTACK	P.V.P. - 4990
TETRIS BLAST	P.V.P. - 4990
THE LEGEND OF ZELDA	P.V.P. - 5990
TINTIN EN EL TIBET	P.V.P. - 5990
TOSHINDEN	P.V.P. - 5890
WARIO BLAST	P.V.P. - 5490
WORMS	P.V.P. - 6490

OFERTAS GAMEBOY









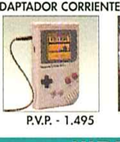


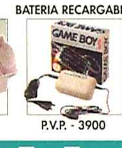
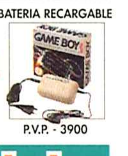
Título	Precio
DONKEY KONG	3.990
EARTHWORM JIM	3.990
KILLER INSTINCT	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
TETRIS	3.990
ZOOP	2.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY



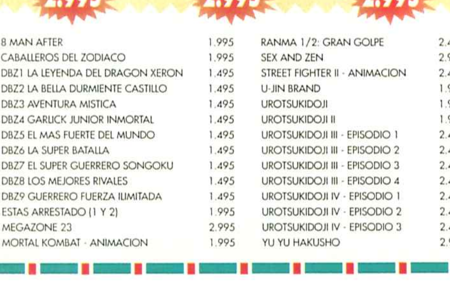




Artículo	Precio
HYPER BOY (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
BOOSTER BOY	P.V.P. - 5995
LUZ NUBY	P.V.P. - 1.395
LUPA NUBY	P.V.P. - 1.395
ADAPTADOR CORRIENTE	P.V.P. - 1.495
LUPA+LUZ NUBY	P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	P.V.P. - 495
BATERIA RECARGABLE	P.V.P. - 3900

VIDEO

Título	Precio
PACK DRAGON BALL	2.995
PACK DRAGON BALL Z	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995

8 MAN AFTER	1.995	RANMA 1/2: GRAN GOLPE	2.495
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995	SEX AND ZEN	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	STREET FIGHTER II - ANIMACION	2.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	U-JIN BRAND	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	UROTSUKIDOJI II	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	UROTSUKIDOJI III - EPISODIO 1	2.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	UROTSUKIDOJI III - EPISODIO 2	2.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	UROTSUKIDOJI III - EPISODIO 3	2.495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	UROTSUKIDOJI III - EPISODIO 4	2.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 1	2.495
ESTAS ARRESTADO (1 Y 2)	1.995	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 2	2.495
MEGAZONE 23	2.995	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 3	2.495
MORTAL KOMBAT - ANIMACION	1.995	YU YU HAKUSHO	2.995

VIDEO







Título	Precio
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
DRAGON PINK	PVP - 2.495
GHOST IN A SHELL	PVP - 2.995
NEW ANGEL	PVP - 2.495
NEW ANGEL 2	PVP - 1.995
RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	PVP - 2.995
TORPEDO	PVP - 1.995
VAMPIRE PRINCESS MIYU 1-2	PVP - 1.995



NEO GEO CD



CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO — OFERTA 29.900

Título	Precio
DOUBLE DRAGON CD	4.990
FATAL FURY 3 CD	4.990
SHAMURAI SHODOWN II CD	4.990
ST. HOOP CD	4.990
SUPER SIDEKICKS 3 CD	4.990
TOP HUNTER CD	4.990
WORLD HEROES PERFECT CD	4.990

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA
- * BALEARES 1.000 PTAS

HB **RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID**

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/11/96 o fin de existencias — TOTAL ....





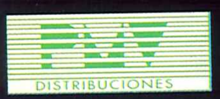


GAME BOY




Si quieres:
- Los mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- El mayor surtido del sector
- Publicidad, etc.

Pide información ¡¡LLámanos!!



CENTRAL DE TIENDAS:
(95) 261 25 44


BAT* MANX.
Urb. Las Minosas, Edif. Velazquez, s/n
(956) 630344 **ALGECIRAS**


VIDEO CLUB CASABLANCA
Av. Juan Sebastián el Cano, 156
(95) 229 76 97 **MALAGA**

DIVERTIENDA
Larga, 5
953 512953 **ANDÚJAR**



NINSEGATI.
Valdés Leal, 1.
(957) 490262.
CORDOBA


VIDEO CLUB EL TORCAL
José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 5406 **MALAGA**



ROCKY VIDEOCLUB
C/ Aragón, 7 • 95 258 18 83
C/ La Unión s/n • 95 246 53 85
FUENGIROLA


VIDEOCLUB FRANJU
Alonso Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 7500 **MALAGA**


VIDEO JUEGOS ELITE
Av. Andalucía, 106. local- C
(95) 2546393 **TORRE DEL MAR**


VIDEO CLUB DIABLITO
Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán
(95) 2440671 **ARROYO LA MIEL**


VIDEO CLUB AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 1100 **MARBELLA**


VIDEO CLUB MAVI 2
La Unión, 77
(95)2361230 **MÁLAGA**



VIDEO CLUB MAVI I
Paseo de los Tilos, 39
(95) 2347058 **MÁLAGA**



MASTER GAMES
Solarillo de Gracia, 7
(958) 520343 **GRANADA**



FRAMA VIDEO
Castelar, 53
(956) 669856 **ALGECIRAS**



VIDEO HOBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 825767. **MOTRIL**



VIDEO CLUB LA PAZ
Clavel, 43
(956) 768946 **LA LÍNEA**



STRONGER INFORMÁTICA
Av. de Mijas, 36 (esq. c/ Mallorca)
(952) 472958 **FUENGIROLA**



ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLAMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13. 28039 MADRID METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 10.30 - 14.00 Y DE 17.00 A 20.00
Abierto sábados tarde

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
- PLAYSTATION • SATURN • GAME BOY
- NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE
- ULTRA 64 • SUPERNINTENDO • MEGA CD

COMPRA • VENTA • CAMBIO JUEGOS 2º MANO

Figuras Dragon Ball Super Battle Collection

SEGA - NINTENDO - CD ROM

COMPRA VENTA
DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
COMPRUÉBALO HOY MISMO LLAMA O VEN A:




CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID

Tu Club de Cambio
PSX, SEGA, SATURN, SNES, MD, MEGA CD, NEO GEO, 3DO, PHILIPS CDI, PC CD ROM





SERVICIO URGENTE A TODA ESPAÑA.
(NUEVOS PRECIOS)
TELF. FAX: (96) 562 47 66
TELF.: 989 59 25 47

Atención de 9 a 23 horas incluídos domingos y festivos

(JAPAN) (PAL) (AMERICANOS)

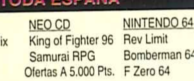
C/ La Font, 6. Bajos
03660 Novelda (Alicante)

DREAM GAMES
PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO JAPÓN Y USA
NOVEDADES EN IMPORTACIÓN PARA: PSX - N 64 - SATURN - SNES - NEOCD/MD/V.BOY - DUO - R
OFERTAS, CLUB DE CAMBIO 16 Y 32 BITS
GAME MUSIC, PELICULAS, MUÑECOS

LANZAMIENTOS SEPTIEMBRE:
N-64 - PSX - SATURN - NEO CD
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

PSX	SATURN	NEO CD	NINTENDO 64
Bio Hard 2	Daytona Remix	King of Fighter 96	Rev Limit
Bastard	Virtua Cop 2	Samurai RPG	Bomberman 64
New Ridge Racer	Manx TT	Ofertas A 5.000 Pts.	F Zero 64



JOYSTICK-JOCS



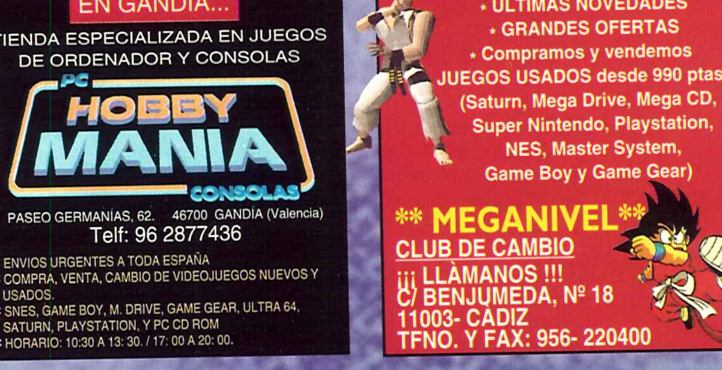
Telf: 907 25 84 50
Telf: 665 78 08
C/ Doctor Fleming, 32
Castelldefels (Barcelona)
Fax: (93) 664 42 56
C.P. 08860
ENVIOS A TODA ESPAÑA

EN GANDÍA...
TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANÍAS, 62. 46700 GANDÍA (Valencia)
Telf: 96 2877436

- ✻ ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- ✻ COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.
- ✻ SNES, GAME BOY, M. DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM
- ✻ HORARIO: 10:30 A 13: 30. / 17: 00 A 20: 00.



- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

MEGANIVEL
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

MANGA GAMES



CONVIERTE TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA POR EL MEJOR PRECIO
C/ ANCHA, 25 BAJO. MATARÓ (BARCELONA)
TEL: (93) 757 81 82 FAX: (93) 757 86 54



Comandante Benìtez, 29. - B. 08028 Barcelona. España
Tel. (93) 4914748 Fax. (93) 4914808
* MAYORISTA DE VIDEO JUEGOS*
*** NO VENDEMOS AL PÚBLICO ***

LLÁMANOS PARA PEDIR NUESTROS INFORMES SEMANALES Y LISTAS DE PRECIOS

24 H SERVICIO URGENTE
ENVIOS A TODA ESPAÑA
VISA MasterCard
Ven a visitarnos en la Feria SONIMAG



OPERACIÓN CAMBIO



OPERACIÓN COMPRA
Club MU
Compramos:
- Tus juegos
- Tus consolas

¡¡Llámanos!!

Cambiamos:
- Tus consolas
- Tus juegos

Vendemos:
- Juegos - Consolas
- Al mejor precio

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
Horario: De 11 a 13,30
De 17 a 20,30

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y los juegos: «Home Alone», «Sonic» y «Megaman 2» por Super Nintendo con un juego cualquiera. Preguntar por Eduardo.TF:93-2968212.

CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Mortal Kombat 1 y 2», «Fifa'94» y «Battletank» por «International Superstar Soccer», «Soccer Shootout», «90 Minutes» o «Mortal Kombat 3». Sólo Barcelona. Preguntar por Carlos.TF:93-2174206.

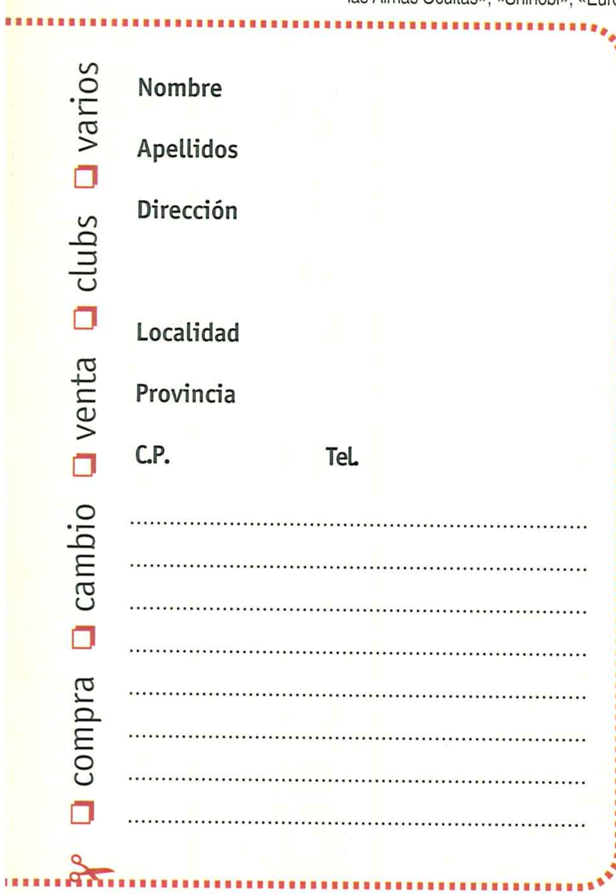
CAMBIO «Ecco the Dolphin», «Dynamite Headdy» de Mega Drive y «Tiny Toons» de Super Nintendo por «Secreto of Mana». Interesados llamar al TF:981-170132. Preguntar por César.

CAMBIO «Stunt Race», «Equinox», «Street Fighter», «Correcaminos», «Off Road» y «Paperboy 2» por «Tortugas en el Tiempo», «Wing Commander» o «Jurassic Park 1 y 2». Preguntar por Daniel.TF:96-5632206.

CAMBIO juegos de Saturn: «Sega Rally», «Virtua Fighter 2», «Mansión de las Almas Ocultas», «Shinobi», «Euro-96» y «Fifa'96» por otros para la misma consolas. Llamar a partir de las 21'00 horas.TF:968-240473. Preguntar por Miguel (hijo).

CAMBIO el juego de PlayStation «Wipeout» por «Rayman», «Destruction Derby» por «NBA Jam» o los dos juegos por el «Resident Evil». Preguntar por José Antonio.TF:93-7107378.

CAMBIO «Goofy Troop» y «Super Mario All Stars» por «Donkey Kong Country» o «Illusion of Time». Preguntar por Jorge.TF:976-774967.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

¡¡¡SUPER OFERTA!!! vendo la consola portátil Game Boy con un cartucho de 4 juegos: «Tetris», «Alien», «Tennis» y «Battle City». Preguntar por Román. Vendo todo por 6.000 pesetas.TF:968-600104.

VENDO los siguientes juegos de Game Boy a 2.000 pesetas cada uno: «Simpsons», «Robocop», «Ducktales», «WWF» y «Tetris». Sólo Sevilla. Dejar mensaje en el contestador. Preguntar por Juanma.TF:954-377245.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y 6 juegos: «Super Street Fighter 2», «Super Empire Strikes Back», «Batman Returns», «Parodius», «Street Fighter» y «Spiderman X-Men». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Alex.TF:96-2911364.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos, accesorios y 3 juegos: «Fifa Soccer'96», «World Cup USA»... en perfecto estado. Sólo Madrid y cercanías. Vendo por 10.000 pesetas. Preguntar por Óscar.TF:91-6880728.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Super Tennis», «The Legend of Zelda» y «Super Mario World». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Mª José.TF:941-259818.

VENDO los siguientes juegos de Game Boy: «Darwing Duck» (1.000 pts), «Wizards and Warriors» (1.000 pts), «Soccer» (3.500 pts), «Spiderman» (500 pts) y «Solar Striker» (500 pts). Todos por 6.000 pesetas. Escribir a: Víctor Alvarado Guillén, Urb. La Torre, Blq. 2º Esc. 2ª 3º Izda. 30006 -Puente de Tocinos- (Murcia).

VENDO «Skyblazer» de Super Nintendo por 4.000 pesetas. Interesados llamar de 20'00 a 24'00 horas al tlfno. 96-3501641. Preguntar por Javier. Sólo Valencia.

VENDO Mega Drive con dos mandos (uno grande) y 11 juegos. Entre ellos: «Fifa'96» y «Super Street Fighter 2». Todo por 24.990 pesetas. ¡Es urgente! Preguntar por Rubén.TF:94-4457537.

VENDO Mega D[illegible] + Meg[illegible] 2 con los juegos de Mega CD: «Snatcher», «Jaguar» y «Dragon's Lair» y los juegos de Mega Drive «TazMania», «Global Gladiators», «James Pond 2», «Fifa'95» y «Dymanite Headdy». Todo por sólo 26.000 pesetas. Regalo algún otro juego. Preguntar por Alex.TF:94-6760485.

VENDO «Mortal Kombat 2» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Preguntar por Alberto.TF:949-33643. Llamar de 5'30 a 8'30 horas.

VENDO consola Super Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Super Mario All Stars», «Super Mario Kart», «Street Fighter», «Mickey Mouse» y «Fifa Soccer'96». Todo por 22.000 pesetas. Estado excelente. Preguntar por José Mª.TF:927-510032.

VARIOS

VENDO O CAMBIO el juego «Pitfall» para Super Nintendo. Lo vendo por 5.000 pesetas o lo cambio por los juegos: «Unirally», «Super Mario Kart», «Olimpic Summer Games» u otros de la misma consola. Preguntar por Daniel.TF:91-3132292.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con 2 mandos y 8 juegos. Vendo por 20.000 pesetas o lo cambio por PlayStation con 1 mando. También cambio «Aladdin» de Mega Drive por cualquier juego de Super Nintendo. Preguntar por Alberto.TF:91-8833749.

CONSEGUIMOS tus títulos favoritos a buen precio en Mega Drive. Vendemos y compramos, seriedad y puntualidad en entregas. Llamarnos al TF:909-374692 o 957-276881. Preguntar por Jose. Podréis tener cualquier juego.

VENDO O CAMBIO 5 juegos de Nintendo: «The Flinstones», «Mario 3», «Street Fighter 2», «Turtles» y «Night Rider». Vendo a 2.000 pesetas cada juego o todos por 6.000 pesetas. También los cambio por Game Boy con algún juego. Preguntar por Francesc. Llamar de 21'00 a 23'00 horas.TF:93-4662798.

CAMBIO O VENDO juegos de Mega Drive y Game Boy. Precios a convenir. Muy interesante. Preguntar por Alejandro. Sólo Madrid.TF:91-4574834.

VENDO «Nights» de Saturn por 7.000 pesetas sin el control pad 3D y con él 10.000 pesetas. O cambio por Super Nintendo con «Super Mario World» y «Super Mario All Stars» y doy también «Daytona» y 3.000 pesetas. Preguntar por Dani.TF:91-8860841.

VENDO O CAMBIO «Tekken» por 4.000 pesetas o cambio por «Need for Speed». Preguntar por Carlos.TF:988-218704.

VENDO Game Boy con 3 juegos a elegir. Entre ellos: «Power Rangers», «Batman 2», «Tom & Jerry», «Spiderman 2», «Bart Simpsons» y «Choplifter 2» por 5.000 pesetas o cambio por juego de Saturn. Preguntar por Fernando.TF:93-5623194.

COMPRAS

COMPRO los juegos: «Populous» y «Sim City» para Super Nintendo. Máximo 4.000 pesetas. Llamar al TF:91-6770278. Preguntar por Pedro. No me importa la caja.

COMPRO Super Nintendo con dos pads sin ningún juego por sólo 5.500 pesetas. Llamar al TF:93-3532004. Preguntar por Alex o Iván.

COMPRO el juego de Mega Drive: «Dragon Ball Z» por 3.000 pesetas. Llamar al TF:952-347155. Preguntar por Rafa.

COMPRO PlayStation que funcionen las copias y con un par de juegos (o copias) por 20.000 pesetas. Sólo Barcelona. Preguntar por Eduardo.TF:93-3088417.

COMPRO «Story of Thor» o «Urban Strike» por 2.000 pesetas y «Vectorman» o «Sensible Soccer» por 1.500 pesetas. Preguntar por Pepe.TF:91-6892304.

COMPRO «International Superstar Soccer DeLuxe» de Super Nintendo con caja e instrucciones. En buen estado. Preguntar por Ángel.TF:987-257380.

CLUBS

TENEMOS un club llamado MEGASEGA. Si tienes entre 10 y 16 años y tienes una videoconsola SEGA, suscríbete gratis a nuestro club. Escribe a: Jonathan Cacheira Mahiquez, Bda. Nazaret, B-XII-2º Izda. 11313 -Puente Mayorga- (Cádiz). Habrá trucos y concursos.

¡¡¡ATENCION!!! formamos un club en el cual podrás saber todos los trucos que desees de PlayStation, SegaSaturn y Super Nintendo. Además del sorteo de un juego de Super Nintendo. Escribe a: Eduard Barrufet Goñi, c/Cristobal de Boceda, 10-5º 2. 25006 (Lleida).

HOLA VICIADOS del manga y de los videojuegos. Yo y mis amigos queremos formar un club. El club es de juegos y de manga. Envíanos tus datos y 100 pesetas cada mes. Escribe a: Ferrán Rodríguez Gallego, c/Cami Reial, 236. 08184 -Palau de Plegamany- (Barcelona).


KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
MEGA DRIVE
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
KONAMI XXL SPORTS SERIES
SEGA
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO
Nintendo
SUPER NINTENDO
Nintendo
Por fin el mejor juego de fútbol
también en tu Megadrive
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega
KONAMI
Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02